

LUZ Y SONIDO
EN EL TEATRO CONTEMPORÁNEO
Espacios de lo imaginario

Autora:
Lic. MARTINA INÉS TOSTICARELLI

Director: Dr. Víctor Molina

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
DOCTORADO EN ARTES ESCÉNICAS

Departament de Filologia Catalana
UNIVERSITAT AUTÒNOMA DE BARCELONA

AÑO 2007

INDICE

INTRODUCCIÓN.....	p. 5
1. MATERIALIDAD SENSIBLE Y PROCESO DE CREACION	
1.1. Complementariedad e indeterminación.....	7
1.2. Transformaciones de la forma.....	8
1.3. Recuperación de la materialidad.....	10
1.4. Materialidad sensible y gestualidad.....	13
1.5. Ritmo: nexo entre gestus y narratividad.....	15
1.6. Ritmo sonoro en el espacio. Introducción a la Rítmica.....	19
2. RECURSIVIDAD DE LA LUZ Y EL SONIDO	
2.1. Cualidades físicas.....	21
2.2. Cualidades perceptivas.....	22
2.3. Percepción-imaginación.....	26
2.4. Percepción-ambigüedad.....	27
2.5. Información-contracción emotiva.....	28
3. FORMAS AMBIVALENTES	
3.1. Sombra.....	31
3.2. Oscuridad.....	37
3.3. Luz cegadora.....	42
3.4. Silencio.....	47
3.5. Ruido.....	52
4. INTERACCIONES	
4.1. Acusmática.....	57
4.2. Texto visual.....	64
4.3. Sinestesia.....	68
4.4. Sincronía	74

5. LO AUDIOVISUAL EN ESCENA	
5.1. Antecedentes históricos.....	77
5.2. Diálogo escena-audiovisual.....	79
5.3. Escritura escénica-audiovisual.....	81
5.4. Mecanismos de-formativos	
5.4.1. Deconstrucción.....	83
5.4.2. Fragmentación.....	85
5.4.3. Collage.....	86
5.4.4. Montaje.....	87
5.4.5. Zapping.....	89
5.5. Operaciones relacionales	
5.5.1. Encuadre.....	90
5.5.2. Plano.....	91
5.5.3. Repetición.....	94
5.5.4. Multiplicidad de puntos de vista.....	95
5.5.5. Transformaciones.....	98
5.5.6. Escalas.....	99
6. UN ESPACIO ESCÉNICO HÍBRIDO	
6.1. Transición.....	101
6.2. Real-Virtual.....	102
6.3. Orden-Caos.....	103
6.4. Ventanas-Incrustaciones.....	106
6.5. Interior-exterior.....	108
6.6. Maquinaria-dispositivo.....	112
7. HACIA LA DESINTEGRACIÓN DEL CUERPO	
7.1. Personaje-cuerpo.....	117
7.2. Personaje-constructo.....	118
7.3. Cuerpo audiovisual.....	119
7.4. Cuerpo-derecho visual.....	121

7.5. Intermedialidad.....	122
7.6. Cuerpo encarnado-desencarnación.....	124
BIBLIOGRAFÍA	126

INTRODUCCIÓN

Tan sólo cuando se hayan estudiado las formas atribuyéndolas a su justa materia se podrá encarar una doctrina completa de la imaginación humana. G. Bachelard

La luz y el sonido son elementos peculiares, escurridizos, efímeros como el propio teatro, cuyas implicaciones dentro del ámbito escénico pueden resultar tan interesantes como heterogéneas. Este trabajo intenta rescatar la materialidad sensible que se esconde debajo de las formas lumínicas y sonoras, explorando su riqueza poética y poniendo de relieve su extraordinaria capacidad para motivar a la imaginación. La imaginación -dice Bachelard-, no es la facultad de formar imágenes de la realidad, sino la facultad de formar imágenes que sobrepasan la realidad: es una facultad sobrehumana. La imaginación inventa algo más que cosas y dramas, abre ojos que tienen nuevos tipos de visión.

Impulsados por un teatro que se caracteriza por su apertura y dinamismo, la luz y el sonido consolidan su autonomía y despliegan sus cualidades para trascender la solidez de los objetos, desestimar los límites del escenario y desintegrar el cuerpo del personaje, en un ataque despiadado a la representación tradicional. Para ello se sirven de la tecnología, que es incorporada a la escena como una nueva maquinaria teatral, con su lenguaje propio y sus dispositivos específicos.

Luego de situar al lector en el contexto de la escena contemporánea y el de sus mecanismos de creación, concentraremos nuestra atención sobre tres líneas concretas de exploración: La primera a partir de la puesta en escena de algunas de las formas sonoras y lumínicas más extremas y ambiguas. La segunda a partir de diferentes interacciones entre esas formas, las cuales desembocarán en la síntesis audiovisual. La tercera vía nos llevará a profundizar sobre lo audiovisual proyectado en escena, y viceversa, sobre cómo la escena se proyecta a través de lo audiovisual. Finalmente comprobaremos que la teatralidad que se desprende de la luz y el sonido, así como los personajes y las situaciones que ésta engendra, no pueden ser aislados del espacio -como es capaz de separarse una figura de un

fondo, un objeto o un cuerpo de un espacio contenedor-. El espacio escénico en el cual se desarrollan ya no es contenedor sino soporte-generator de un *todo* al cual permanece ligado de manera simbiótica, y junto al cual se transforma y se regenera constantemente.

A través de una escritura polifónica y polivisual, la escena contemporánea intenta gestionar sus recursos materiales, tecnológicos y sensibles sin abandonar su especificidad. Como consecuencia, surge una dramaturgia de la presencia-ausencia, de la tensión entre los cuerpos vivos y la multi-corporalidad virtual, de la hibridación del espacio en la frontera entre el orden y el caos. Las fuerzas imaginantes se nutren de la energía de este particular momento de transición, agudizando nuestras percepciones y despertando sensibilidades escondidas en nuestra más profunda intimidad.

1. MATERIALIDAD SENSIBLE Y PROCESO DE CREACION

1.1. Complementariedad e indeterminación.

A lo largo del siglo XX, los grandes sistemas científicos, filosóficos e ideológicos se declaran en crisis. La ambigüedad y la incertidumbre se apoderan del mundo físico, el cual ya no puede explicarse mediante una visión unívoca o determinista. La ciencia termina reconociendo la necesidad de recurrir a una descripción dual de la naturaleza, proponiendo un principio de *complementariedad* a través del cual dos descripciones distintas y hasta contradictorias entre sí pueden complementarse para aprehender la realidad. Según el *principio de incertidumbre de Heisenberg*: “lo que observamos no es la naturaleza misma, sino la naturaleza expuesta a nuestros métodos de cuestionamiento”. La posición y el impulso no tienen existencias objetivas independientes de un observador, lo que equivale a decir que, en la mecánica cuántica, el observador tiene la posibilidad de influir sobre la realidad objetiva.¹

Asimismo, en la física moderna, el sustrato del mundo material -la última realidad irreducible- ya no es la masa sino el *campo*, una función matemática que se mide en unidades de energía. La materia aparece desde entonces determinada por una percepción de fuerza. En 1953, Einstein escribe: “El concepto de objetos materiales fue reemplazado gradualmente, como concepto fundamental de la física, por el de *campo*. Bajo la influencia de las ideas de Faraday y Maxwell, se desarrolló la noción de que quizás toda la realidad física se podría representar

¹ La mecánica clásica era una teoría causal: a cada causa le correspondía un solo efecto, y este efecto era susceptible de conocerse. En la mecánica cuántica, el determinismo implícito desaparece por completo. La indeterminación del estado de un sistema físico tiene su origen en el acto de observarlo, porque hay un límite inherente a la certidumbre con la que se pueden medir sus propiedades. Mientras no se interfiera con un sistema físico por medio de la observación, su función de onda contiene todas las posibilidades “en potencia”. Cuando un observador obtiene un resultado, se produce una “reducción” del conjunto de posibilidades que equivale a una transición brusca de lo posible a lo real. La observación reduce ese conjunto hasta que la función de onda “colapsa”. Pero este colapso no es determinista y la probabilidad de que la función de onda se colapse sólo se puede calcular en tal o cual estado.

como un *campo* cuyos componentes dependieran de los cuatro parámetros del espacio-tiempo.”²

En correspondencia con este proceso global de transformación, el arte contemporáneo ha ido acentuando poco a poco la aspiración a un tipo de obras que, cada vez más conscientes de la posibilidad de diversas “lecturas”, se plantea como estímulo para una libre interpretación. Paralelamente, se produce una progresiva virtualización de los medios artísticos, especialmente a partir de la incorporación de la tecnología digital. El arte representacional -un tipo de pensamiento analógico que asume que lo que vemos en la obra se corresponde con lo que vemos en el mundo real- ya nunca volverá a ser lo que era.

A nivel teatral, el índice de apertura, de contingencia y de posibilidades interpretativas ha variado considerablemente en los últimos años, a partir de la creación de espectáculos cuya indeterminación aspira a una conclusión productiva por parte del espectador. Esta “conclusión productiva” trasciende el mero acto interpretativo, porque la obra ya no se presenta como una forma definida, sino más bien como un *campo de posibilidades* a partir de una serie de *gérmenes de formatividad* (Eco). El desarrollo de este tipo de obras, donde la multiplicidad de soluciones y la inconclusión se consideran características intrínsecas de la forma, expresa una transformación radical de la sensibilidad estética.

1.2. Transformaciones de la forma.

Tradicionalmente, una *forma* implicaba tanto un ordenamiento fijo como unos límites precisos. Tomando como base esta definición, la postmodernidad no se caracteriza justamente por una puesta en forma, sino más bien por un *proceso de desintegración* mediante el cual la forma logra trascender al *objeto* para ocuparse del *evento*, transformación que la inscribe fundamentalmente en el tiempo. A partir de esta pérdida de definición en el espacio, la forma se convierte

² EINSTEIN, Albert. *Prólogo a M.Jammer. Concepts of Space*. Harvard University Press. USA 1954.

en un *sistema* estructuralmente descentrado, semejante a una *constelación* (Eco), o a un *rizoma* (Deleuze).

Según Gilles Deleuze, “un *rizoma* se sostiene gracias a unos principios de multiplicidad, de conexión, de heterogeneidad, y de ruptura asignificante”. La multiplicidad no tiene objeto ni sujeto, sino solamente algunas determinaciones, magnitudes, o dimensiones que no pueden crecer sin que cambie su naturaleza, ya que las leyes de combinación crecen con la propia multiplicidad. En un rizoma no hay puntos ni posiciones, sino líneas de segmentariedad -vectores- desde las cuales es estratificado, territorializado, organizado, significado, atribuido, etc., y líneas de desterritorialización por las que se escapa sin cesar. En el rizoma se producen rupturas cada vez que una línea segmentaria explota en una línea de fuga, no obstante estas líneas de fuga también forman parte del rizoma, ya que no dejan de remitirse las unas a las otras. A los modelos centrados y representativos, los creadores contemporáneos oponen sistemas asociativos acentrados, “redes de autómatas finitos donde la comunicación se hace desde un vecino a cualquier otro, donde los tallos o canales no preexisten, donde los individuos son intercambiables y se definen únicamente por un *estado* en tal momento, de tal manera que las operaciones locales se coordinen y que el resultado final global se sincronice independientemente de una instancia central.”³ Este modo de percepción donde los más mínimos detalles pueden volverse importantes, donde el espacio ya no es mimético de lo real ni contenedor del sentido único de un texto, revela una estructura difusa donde el espectador pasa de una sensación a la otra guiado por unos parámetros constantemente cambiantes. Las percepciones se desarrollan de una manera dinámica, activando la imaginación a través de un mecanismo típicamente relacional.

Según Donald Kuspit,⁴ el descubrimiento de que toda apariencia es una suma de sensaciones se debe a los impresionistas, y la demostración definitiva del concepto al puntillismo de Seurat. La pulverización de la representación a través de una matriz sensitiva sistemáticamente organizada aparece ya claramente en el

³ DELEUZE, Gilles. *Rizoma*. Pre-textos. Valencia 1977. p.42.

⁴ KUSPIT, Donald. *Arte digital y videoarte*. Círculo de Bellas Artes de Madrid 2006. p.14.

cuadro *La Grande Jatte*, donde los objetos han desaparecido para dar paso a las vibraciones sensoriales. Kuspit reconoce en esta obra la profunda influencia de los descubrimientos científicos, especialmente de la teoría del campo electromagnético de Maxwell, que habilita una perspectiva desde la cual ya no importa ningún punto del campo en concreto, sino el campo entero, o sea que cada punto está relacionado con los demás. Seurat organiza sus puntos en forma de mosaico, un antecedente extraordinario de la retícula digital: “En las obras de Seurat uno se vuelve irónicamente eterno, se convierte en una insustancial amalgama de sensaciones, un agregado de átomos de colores lucrecianos que pueblan el vacío infinito. Ante estos cuadros nos transformamos en una complicada configuración de sensaciones atómicas en movimiento sin fin, nos desintegramos en una confusión floreciente y zumbante, en un caos virtual de sensaciones que sin embargo, parecen mantenerse unidas (...) Si el arte es ausencia en tanto que presencia, las personas ausentes de los cuadros de Seurat - en los que ya no aparecen los famosos individuos que pintaba Manet- tienen una presencia irónicamente más sensacional de la que nunca hayan tenido en vida.”⁵

1.3. Recuperación de la materialidad.

Dentro del ámbito específicamente teatral, el desarrollo de la matriz de sensaciones conlleva unos cambios fundamentales en el proceso de creación y en los parámetros de la escritura escénica. A medida que avanza el siglo XX, la escritura pasa del espacio bidimensional del texto dramático al espacio tridimensional -volumétrico- del escenario, y a partir de la incorporación de la tecnología audiovisual, del espacio escénico euclidiano a un espacio de transición entre la caja escénica y el hiperespacio virtual. Las dramaturgias actuales incorporan una nueva dimensión que permite jugar sin prejuicios con la yuxtaposición espacio-temporal. Estas escrituras están fundadas sobre lo que

⁵ KUSPIT, Donald. *Arte digital y videoarte*. Círculo de Bellas Artes de Madrid 2006. p.23.

Patrice Pavis denomina un *alfabeto contaminado*, resultante de un *collage* de sonidos, luces, indicios de cuerpos y de objetos, gestos, secuencias de movimientos, etc. En otras palabras, de una serie de elementos que se ofrecen como *recursos sensibles* potencialmente explotables durante el proceso de creación, y cuya combinación, disposición y desplazamientos conforman la *materia espectacular*, la cual surge precisamente de la relación íntima de estos materiales con el espacio. Los *recursos sensibles* conforman el lenguaje físico - aunque no necesariamente corpóreo- a través del cual la teatralidad se manifiesta. Un lenguaje que necesita de la intermediación de los sentidos para ser aprehendido.⁶

Abriéndose a la exploración multisensorial, las nuevas dramaturgias exponen simultáneamente los mecanismos que rigen nuestros modos de percepción y nuestros procesos cognitivos, permitiendo el acceso al *pensamiento sensible*, un mundo escindido durante siglos bajo las formas del *logos* y del *cogito* cartesianos. El espectador experimenta concretamente la *materialidad sensible* cuando percibe materiales, formas y movimientos, mientras éstos se mantienen del lado del significante, es decir, mientras se resisten a una traducción inmediata en significado. Ya se trate de la presencia corpórea del actor, o simplemente de su tono de voz, de una música, de un color o de un ritmo, el espectador se sumerge primeramente en la experiencia estética y en el acontecimiento material sensible. No tiene por qué traducir esta experiencia a palabras; saborea “el erotismo del proceso teatral”.⁷

El teatro contemporáneo no se conforma con reducir la representación a sus signos, como lo hace la semiótica: “Lo molesto de la semiótica no es su estrechez, sino su confianza casi imperialista en su producto, la creencia implícita de que el

⁶ Artaud -en *El teatro y su doble*- hablaba de un “lenguaje físico, concreto, material y sólido” a través del cual el teatro podía diferenciarse de la palabra. Este lenguaje agrupaba a todo lo que ocupaba la escena, todo lo que podía manifestarse y explicarse materialmente sobre una escena, y que se dirigía primeramente a los sentidos en lugar de dirigirse al espíritu a través del intelecto como lo hace el lenguaje de la palabra. Las experiencias de Artaud contribuyeron enormemente a la superación de la preponderancia del texto sobre la escena, aunque no lograron deshacerse del espacio euclidiano ni de la solidez material.

⁷ LEHMANN, Hans-Thies. *Die Inszenierung: Probleme ihrer Analyse*. Zeitschrift für Semiotik. 1989.

interés de una cosa se agota cuando se ha explicado cómo funciona en tanto que signo”-comenta Bert States-.⁸ Patrice Pavis, recomendando no perder de vista la objeción de States, se inclina hacia una concepción mixta del espectáculo, a la vez como *materialidad sensible* y como *significación potencial*: “Confrontado con un gesto, un espacio o una música, el espectador apreciará durante el mayor tiempo posible su *materialidad*: quedará primero afectado de asombro y de mutismo por esas cosas que se le ofrecen a su estar-ahí, antes de integrarse al resto de la representación y de volatilizarse en un significado inmaterial. Pero tarde o temprano, fatalmente, el deseo se vectorizará y la flecha alcanzará su presa y la transformará en significado.”⁹ Según Pavis, esa vuelta a las realidades materiales y concretas rompe con la idea abstracta de la puesta en escena como sublimación del cuerpo escénico, como esquema abstracto ideal. La *materialidad sensible* se puede registrar detalladamente, e incluso se puede seguir el rastro de la *vectorización* que la organiza en el espacio-tiempo-acción. Esta “lógica del sentido” (Deleuze), este movimiento que mueve -y conmueve- al espectador, este desplazamiento de los afectos y de la atención, sólo son comprensibles y perceptibles si nos abstenemos de volver a sublimarlos en un rastro escrito unívoco y reducido a un solo significado o a una clave secreta.

En lugar de descomponer la obra en unidades mínimas codificadas -signos aislados y estáticos- cuya definición se vuelve cada vez más problemática, interesa recuperar *vectores*, sugerir conexiones dinámicas dentro de secuencias completas. La secuencia adopta así un sentido, o una dirección, en cuanto podemos leer sus acciones gestuales paralelas y localizar sus articulaciones. A menudo una secuencia no adopta una significación evidente, no obstante el espectador percibe, por ejemplo, el gasto de energía del *performer*, el tipo de energía propio del género interpretado y los cambios de energía en una serie de movimientos. En otras palabras, el espectador capta el *gestus* de cada uno de los componentes de la puesta en escena, aún cuando no sea capaz de reducirlo a un significado concreto. Según Pavis, este retorno a la noción de energía “no

⁸ STATES, Bert. *Great Reckonings in Little Rooms*. University of California Press. Berkeley, USA 1987. p.7.

⁹ PAVIS, Patrice. *El análisis de los espectáculos*. Paidós. Barcelona 2000. p.33.

pretende reemplazar un teatro de los signos -una semiología occidental- por un teatro de las energías -como reclamaba Lyotard-, sino reconciliar la semiología “cartesiana” con la vectorización “artaudiana” y, en resumen, sentir el flujo pulsional, pero sin atravesar los límites de un dispositivo que se puede estructurar y localizar. (...) No se trata de ningún modo de privilegiar el afecto en detrimento del concepto, sino de que el concepto sepa abrigar en su seno esta realidad de los sentidos, esta seducción de lo que el proceso teatral tiene de erótico en sentido amplio”.¹⁰

1.5. Materialidad sensible y gestualidad.

Para que una materia sensible -más allá de su forma- sea capaz de desarrollar una poética, es necesario que se constituya primeramente como unidad. Si esta unidad no existiera, la *imaginación material* no quedaría satisfecha y la *imaginación formal* no alcanzaría para que el espectador llegue a ligar los trazos dispares.¹¹ La materia sensible adquiere una presencia escénica, y por lo tanto se percibe como una sustancia viva y significativa, cuando despliega un *gestus* propio que hace posible su identificación. Desde el punto de vista morfológico, podría decirse que ese *gestus* se manifiesta como una *Gestalt*, es decir, como un todo organizado del cual, al observarse, no se percibe el detalle de cada fase gestual, sino que se tiene una visión de conjunto. Desde el punto de conceptual, asume un contenido amplio y complejo que es posible rastrear históricamente.

El término *gestus* aparece en diversas publicaciones sobre temas teatrales a partir de 1932¹², aunque de manera sistemática lo hace por primera vez en el *Petit*

¹⁰ PAVIS, Patrice. *El análisis de los espectáculos*. Paidós. Barcelona 2000. p.289.

¹¹ Bachelard distingue dos imaginaciones: una imaginación que alimenta la causa formal y una imaginación que alimenta la causa material o, más brevemente, la *imaginación formal* y la *imaginación material*. Además de las imágenes de la *forma*, existen *imágenes directas de la materia*, que “tienen un peso y tienen un corazón”. BACHELARD, Gastón. *El agua y los sueños*. Fondo de Cultura Económica, México 1988. p.p.7-8.

¹² Entre ellas: *Sur la musique gestuelle* (1932), *Sur le métier de comédien* (1934-1941), *Sur l'architecture scénique et la musique du théâtre épique* (1935-1943), *Nouvelle technique d'art dramatique* (1949-1955), *Modellbuch Theaterarbeit* (1961).

Organon, de 1948-1954. En esta obra, el *gestus* está asociado a un adjetivo o sustantivo del cual precisa indistintamente su *materialidad* -dominio gestual, contenido gestual, material gestual-, su *carácter social* -gestus social, gestus fundamental-, o su *facultad de demostración* -el gestus general de lo que se muestra, o un teatro que toma todo del gestus-. Como puede apreciarse, el denominador común de todas estas definiciones es su dimensión social: el *gestus* caracteriza las relaciones entre los hombres. El *gestus* se distingue así -siguiendo con la definición del *Petit Organon*- de la *gestualidad*, que existe en la vida cotidiana y que toma también una forma específica en el teatro. Se trata de una noción aplicable tanto a un simple movimiento corporal del actor -mímica-, como a una forma particular de comportarse -gestualidad-, a la relación física entre dos personajes, al ordenamiento escénico, al comportamiento común de un grupo, a la actitud de conjunto de unos personajes dentro de una situación, al gesto de entrega global de la puesta en escena al público, etc.

Desde la *Poética* de Aristóteles hasta nuestros días, el *gestus* se ha mantenido ligado al binomio acción/carácter -aunque en el teatro contemporáneo suele hablarse más bien de situación/acción-, el cual define a la acción como *transformación de un estado*. Estos conceptos, que acompañan a todos los movimientos escénicos, también suelen analizarse desde la alternativa: gestualidad caracterizante/gesto puntual utilitario -acción-, la cual resulta definitivamente aclaratoria. La *gestualidad caracterizante* comporta un conjunto de movimientos típicos cuya utilización es suficiente para evocar un cierto tipo de personaje o de medio, y su principal propiedad es la de constituir un código fijo que pueda mantenerse desde el principio al fin del espectáculo, de manera que el espectador pueda identificarlo sin problemas. En cuanto a los *gestos puntuales*, de ellos depende la misión de llevar a cabo las transformaciones escénicas y de marcar la progresión de la práctica. En otras palabras, funcionan más bien como agentes transformadores y funcionales. Ambas variantes se pueden aplicar a la luz y al sonido, así como a los demás recursos sensibles de la escena, los cuales conservarán la huella del impulso creador, revelando a su vez el *gestus* de su hacedor. En este sentido, el *gestus* tiene dos características específicas: el

movimiento y el ritmo de su ejecución. El criterio del movimiento es lento o rápido. Pero lo más importante no es la velocidad de la realización, sino su ritmo, ya que determinará el aspecto de su desarrollo, fluido o entrecortado. Se trata no obstante de un ritmo interno, encarnado en el propio gesto, que es necesario diferenciar del ritmo global de la secuencia dentro de la cual el gesto puede llegar a inscribirse.

La función esencial del *gestus* es la de designar la situación de enunciación. Es decir que en el teatro, como en la vida, el gesto instauro y certifica la presencia del elemento significante, lo cual lo une indefectiblemente, y más allá de la forma y del contenido de su discurso, con la situación escénica. Incluso cuando el discurso también dispone de signos que ligan el mensaje a la situación, generalmente está muy lejos de tener el poder de atracción y de designación del *gestus*. Semiólogos como Kristeva o Greimas¹³ han hecho de esta práctica de designación el elemento que permite crear un tipo de semiótica que ya no está fundada -como la de Saussure- en la dicotomía significante/significado y el antecedente del signo lingüístico, sino en las propiedades intrínsecas del *gestus*. Éste no necesita ser decodificado, ya que es capaz de mostrarse como una globalidad que encierra dentro de un mismo espacio -un espacio sin dicotomía idea/palabra o significado/significante-, es decir, dentro de un mismo texto semiótico, a la vez al *sujeto*, al *objeto* y a la *práctica*.¹⁴

1.6. Ritmo: nexo entre gestus y narratividad.

La materialidad sensible de un espectáculo puede modelarse, manipularse como si se tratara de una masa. Ese amasado es ritmado y explicita el carácter dominante de una serie de duraciones dentro de un devenir escénico sustancial. Lo que llamamos *ritmo* está constituido por la organización de estas duraciones sucesivas en dos tipos de órdenes: el originado por la sucesión de partes fuertes y

¹³ Ver KRISTEVA, Julia. *Sémiotiké-Recherches pour une sémanalyse*. Seuil, Paris 1968. GREIMAS, A.J. *La sémiotique*. Larousse, Paris 1977.

¹⁴ Ver KRISTEVA, Julia. *Sémiotiké-Recherches pour une sémanalyse*. Seuil. Paris, 1968.

débiles -acentual- y el derivado de la sucesión de las relaciones temporales -*figuras de duración*-. En su primera acepción, el *ritmo* se define como un acento recurrente y regular, llamado *patrón rítmico*. Éste puede ser simétrico o asimétrico, y está normalmente modulado por el *tempo*. Los *ritmos* y los *tempos* juegan un papel fundamental no sólo a nivel individual de los personajes y demás elementos de la puesta en escena, sino también en el conjunto de la obra, marcando los momentos de tensión y relajación de la acción dramática.

En la medida en que el ritmo, en términos de *narratología* (Genette), se define como la “resultante de una diferencia de longitud entre lo narrado y la narración”, éste aparece en el teatro como un fenómeno análogo al tiempo musical, analizable no ya en relación a un referente extra-escénico -lo narrado-, sino en función de la divisibilidad del tiempo de la narración. Un factor importante para esta percepción del ritmo como agrupamiento subjetivo de duraciones es la *densidad* o el número de *items* por intervalo, lo cual es determinante para percibir el flujo rítmico del tiempo. La experiencia subjetiva del tiempo está relacionada con el modo de estructuración de los materiales sensibles dentro de él. Por ejemplo, la subdivisión de un período de tiempo en un gran número de unidades pequeñas alarga la sensación subjetiva del flujo de tiempo, o al menos da al espectador la impresión de que el fragmento ha estado muy lleno de cosas, es decir, que ha pasado significativamente.

Según Patrice Pavis, se pueden distinguir dos tipos de ritmos diferentes:

- un *ritmo narrativo global*, que se organiza sistemáticamente a partir de los principales episodios de la fábula, de los puntos de referencia de la segmentación de la fábula y de los motivos recurrentes de la acción. Se trataría de una especie de “corriente eléctrica” que unifica los distintos materiales de la representación disponiéndolos en el tiempo en forma de acciones escénicas y que se convierte en el sistema general de la puesta en escena.

- los *ritmos particulares*, contruidos por acumulación de procedimientos gestuales. Estos ritmos analíticos, reagrupados a partir de recurrencias, son esculpidos en el tiempo, en el sentido que le da Ezra Pound cuando habla del ritmo como “forma tallada en el tiempo” -*form cut in time*-.

En otras palabras, dentro de la progresión rítmica de la puesta en escena, de esa especie de “corriente eléctrica” que unifica los diversos materiales de la representación, se organizan los ritmos específicos de todos los sistemas escénicos: escenografía, iluminación, sonido, vestuario, textos, gestualidad, interpretación actoral, etc. Cada uno de estos sistemas evolucionan según un ritmo propio. A partir de la percepción de las diferentes velocidades, desfases y jerarquías de estas grandes áreas, el espectador tiende a elaborar, más o menos conscientemente, un orden -lógico y narrativo- de la puesta en escena.

Una vez que el ritmo de uno de los sistemas es aprehendido, el espectador tiende a proyectar el esquema rítmico obtenido sobre los otros sistemas rítmicos, buscando una coherencia interna, hasta obtener una comprensión global del ritmo de la puesta en escena en un sentido clásico, tal como lo entendía Pitoëff en 1923: “El movimiento que engloba la pieza y conduce cada acto, el movimiento que distingue y detalla las escenas del acto, que precisa los diálogos y los monólogos, que está en la base misma de la lógica del texto, que impone y limita el tiempo y la pausa; este movimiento que pasa de la palabra al movimiento propiamente dicho -desplazamiento en el espacio- y que se inspira en la palabra y en el desplazamiento, traza las líneas del decorado y establece la gama de los colores, este movimiento no es otra cosa que el *ritmo*”.¹⁵

Según Pavis, esta concepción clásica del ritmo como *meta-ritmo* nos acerca al concepto de puesta en escena, ya que en la medida que se percibe a través de unos cuerpos o materiales que se exponen y se transforman en escena, el ritmo permite pensar en una dialéctica del tiempo y del espacio teatral. En efecto, lejos de limitarse al tiempo y a la continuidad, el ritmo aparece para ser “*visto y escuchado*”:¹⁶ a través del ritmo se pueden *ver* las masas de discursos, los cambios verbales y los conflictos, y se pueden *oír* las rupturas de la continuidad espacial, los acordes secretos entre los sistemas visuales de la representación. En otras

¹⁵ PITOËFF, Georges. *Notre theatre*. Librairie Bonaparte, Paris 1949 (texto original de 1923). Citado por Patrice Pavis en *Vers une théorie de la pratique théâtrale*. Presses Universitaires du Septentrion, Paris 2000. p.420.

¹⁶ “...le rythme est pour le voir et l’entendre, une véritable plaque-tournante, un échangeur”. PAVIS, Patrice. *Vers une théorie de la pratique théâtrale*. Presses Universitaires du Septentrion, Paris 2000. p.420.

palabras, el ritmo es lo que hace de *nexo* entre la narratividad y el *gestus*. Pavis recuerda que ese intercambio entre el tiempo y el espacio se corresponde con la etimología del *rythmos*, tal como lo define un magistral estudio de Benveniste: “A partir del *rythmos*, configuración espacial definida por la disposición y la proporción distintiva de los elementos, se llega al *ritmo*, configuración de los movimientos ordenados en el tiempo: ‘todo ritmo se mide por un movimiento definido’ (Aristóteles).”¹⁷

En la práctica teatral contemporánea, esta definición se reconduce, ya que el ritmo impide fundar una semiótica sobre unidades fijas y unidades mínimas imperecederas. El propio ritmo constituye y destituye estas unidades, operando acercamientos y distorsiones entre los diferentes sistemas escénicos, dinamizando las relaciones entre las unidades variables de la representación e inscribiendo al tiempo en el espacio y al espacio en el tiempo. Asimismo, el origen del ritmo ya no puede buscarse en el interior de un texto dramático, porque a menudo se prescinde de él. En el caso de una “puesta en ritmo” de un texto, el ritmo es incorporado desde el exterior del texto por la intervención consciente de los enunciadores -director, escenógrafo, actor, etc.-, y opera sin prejuicios sobre el proceso de generación de sentido, retardándolo al máximo con la intención de explorar todos los sentidos posibles y descubrir lo no-dicho por el texto. El ritmo tiene entonces por función “hacer sentir la producción de los signos, desalienar la escucha y la mirada habituales: buscar el *fallo*, tal es la nueva obsesión de los directores de hoy.”¹⁸

Algunos de estos directores utilizan la yuxtaposición de diferentes ritmos para explorar contradicciones y reacciones en el espectador, como lo hace Peter Sellars en *Las Bodas de Fígaro*, de 1991. En este caso, el ritmo del movimiento de los bailarines contradice al de la música. Los bailarines se estremecen a un silencioso ritmo de rock, mientras la orquesta ejecuta una majestuosa marcha. A

¹⁷ BENVENISTE, Emile. *La notion du rythme dans son expression linguistique*. Journal de psychologie. Gallimard, Paris 1966. Vol. 1. p.335.

¹⁸ PAVIS, Patrice. *Vers une théorie de la pratique théâtrale*. Presses Universitaires du Septentrion, Paris 2000. p.417.

través de este contraste se intenta destacar el ritmo del movimiento, con el objeto de concienciar al espectador sobre el ritmo de la música.

De hecho, los diferentes sistemas rítmicos de una puesta en escena no tienen por qué estar perfectamente sincronizados. A nivel narrativo, el ritmo puede manifestarse a partir de la percepción de efectos binarios: lleno/vacío, rapidez/lentitud, silencio/palabra, luz/oscuridad, determinación/indeterminación, acentuación/no acentuación, etc.

1.7. Ritmo sonoro en el espacio. Introducción a la Rítmica.

Abrimos ahora una pequeña ventana histórica que nos permitirá recuperar la conexión del ritmo sonoro con el espacio escenográfico:

Entre 1897 y 1919, el músico Jaques-Dalcroze publica una serie de artículos consagrados a sus experiencias pedagógicas, a partir de las cuales desarrolla un sistema denominado *Rítmica*. Este sistema, que plantea una “transcripción de la música en gestos”, lo convertiría en uno de los padres fundadores de la danza contemporánea.

Dalcroze nos introduce a su trabajo eliminando una serie de líneas divisorias que, desde su punto de vista, producen en el hombre determinadas particiones que lo vuelven arrítmico. La primera de estas líneas es la que divide al hombre de la música misma, es decir, la que le impide “internalizar” la música, hacerla suya. Las otras líneas son: la línea que separa al ser del espacio circundante, y la línea que separa al alma del cuerpo. La clave que permite unificar todos estos elementos es el *ritmo*, fundamento de la música y de la vida misma, así como de todas las creaciones del espíritu.

Desde el nacimiento de la sinfonía y de la crítica musical, hacia finales del siglo XVIII, se sabe que la música -arte temporal por excelencia- encierra también un componente espacial. A partir de Claude Debussy -contemporáneo a Jaques-Dalcroze-, la música occidental se propone explícitamente explorar los recursos espaciales del mundo sonoro. Jacques-Dalcroze va un paso más allá, y comienza a

elaborar una interpretación en el espacio de los movimientos rítmicos que traza la música en el tiempo.

En 1906, Jaques-Dalcroze se encuentra con el escenógrafo Adolphe Appia, quien asiste a sus primeras demostraciones de *Rítmica*. Appia se muestra tan interesado por las investigaciones como decepcionado por el hecho de que el movimiento musical sólo se manifiesta en el cuerpo del bailarín, sin encontrar un verdadero eco en el espacio. Entonces propone a Dalcroze colocar escaleras sobre el escenario, creando una cierta complicidad espacial con el movimiento corporal. Appia logra rápidamente que Jaques-Dalcroze abandone el terreno de la simple pedagogía, y se oriente hacia nuevas preocupaciones estéticas y artísticas. Paradójicamente, Appia guiará a Jaques-Dalcroze por una vía que, progresivamente, irá eliminando de la danza la música y el argumento. De esta idealización de la *Rítmica* surgirá la llamada *plástica animada*.

En esos años Appia concebirá un nuevo tipo de teatro, en el cual la luz reemplazará a la música, y Gordon Craig inventará su drama *La Escalera*, para escenografía y luces, a partir del cual elaborará su teoría de la *supermarioneta*, suprimiendo al actor y al texto de la escena teatral.

En los tres casos -Jaques-Dalcroze, Appia y Craig-, el espacio se transforma, a través del ritmo, en *medio* y en *sujeto* del espectáculo, lo cual abre las puertas a una concepción no sólo moderna, sino también postmoderna de la puesta en escena.

2. RECURSIVIDAD DE LA LUZ Y EL SONIDO

2.1. Cualidades físicas.

Entre la enorme variedad de recursos sensibles de los que pueden valerse los creadores contemporáneos, la luz y el sonido son los únicos capaces de manifestar su presencia en escena trascendiendo la solidez objetual. La creciente virtualización del espacio escénico, así como la tendencia a disolver la corporeidad de los personajes, parecen retroalimentarse constantemente de estos elementos y de su intangible materialidad. La luz y el sonido son física y perceptivamente peculiares, con unas posibilidades de manipulación que abren un amplio campo de exploración a nivel poético.

El hecho de que tanto el fenómeno lumínico como el sonoro sean producidos por ondas -aunque de naturaleza diferente-¹⁹ le proporciona al sonido y a la luz unas cualidades físicas extraordinarias. Las ondas pueden superponerse e incluso *interferir* unas con otras. La diferencia con los sólidos es evidente: “una onda es un objeto extendido que puede cubrir una región relativamente grande del espacio y pasar simultáneamente por varios lugares; una partícula, en cambio, es un objeto compacto, localizado y que sólo puede estar en un sitio a la vez. Cuando dos ondas luminosas llegan a una pantalla desde fuentes distintas, producen lo que se llama un *patrón de interferencia*, que es una sucesión alternada de franjas brillantes y oscuras: donde coincide una cresta con otra o un valle con otro, éstos se suman; pero donde coinciden una cresta y un valle, ambos se cancelan mutuamente. Este comportamiento es muy distinto del de las partículas: éstas sólo pueden sumarse y amontonarse unas sobre otras sin presentar ninguna

¹⁹ El sonido es una onda que, tras el estremecimiento de una o varias fuentes llamadas *cuerpos sonoros*, se propaga afectando en su paso al oído, al que proporciona materia para sensaciones auditivas. Este proceso presupone un medio propagador, en este caso el aire, sin el cual no hay sonido en absoluto. Las ondas sonoras transportan la energía sin desplazamiento de materia. La luz, en cambio, es una onda electromagnética que puede comportarse como onda o como partícula. De acuerdo con Einstein, lo que tiene lugar en el efecto fotoeléctrico es que un cuanto de luz transfiere su energía a un electrón del sólido en un proceso de tipo colisión. Con esta explicación, Einstein también desmiente definitivamente la existencia del *éter*, una sustancia ligera y casi mágica que, según se creía, llenaba el espacio.

interferencia”.²⁰ Tanto en el caso de las ondas lumínicas como en el de las sonoras, las interferencias son de gran utilidad, ya que permiten determinar la longitud de onda y reforzar su intensidad, ya sea por la suma de ondas procedentes de diferentes fuentes, o debido a la reflexión.

2.2. Cualidades perceptivas.

Las características físicas son importantes. Pero es necesario recordar que, desde el punto de vista perceptivo, la luz y el sonido son ante todo sensaciones, resultantes de una experiencia sensorial personal. La exploración de las posibilidades perceptivas audio-visuales, conjuntamente con el desarrollo de la tecnología, han motivado la autonomía discursiva de estos medios y, por extensión, un cambio de mentalidad en cuanto a su utilización dentro del ámbito teatral.

Luz-percepción.

Cathryn Vasseleu²¹ define a la luz como un *entramado*, una *textura* multidimensional que es a la vez material y lenguaje, y superficie de una profundidad. Para Merleau-Ponty²², la luz tiene su propia *sinergia* o principio organizador, que articula lo invisible en lo sensible ya no por coincidencia entre el pensamiento y las cosas, sino *carnalmente*,²³ a través de una experiencia cualitativa.

²⁰ HACYAN, Shahan. *Física y metafísica del espacio y el tiempo. La filosofía en el laboratorio*. Fondo de Cultura Económica. México 2004. pp. 118-119.

²¹ Ver VASSELEU, Cathryn. *Textures of Light. Vision and Touch in Irigaray, Levinas and Merleau-Ponty*. Routledge. London 1998.

²² Ver MERLEAU-PONTY, M. *Fenomenología de la percepción*. Península, Barcelona 1975.

²³ Merleau-Ponty fundamenta ontológicamente el cuerpo a través de la noción de *carne*. El cuerpo carnal es una realidad sensible dimensional. Es decir, no es ni materia, ni espíritu, ni sustancia. Es un elemento a mitad de camino entre el individuo espacio-temporal y la idea, especie de principio encarnado que introduce un estilo de ser en todas partes donde se encuentre una parcela suya. La carne es en este sentido un *elemento* del Ser. Ver MERLEAU-PONTY, M. *Lo visible y lo invisible*. Seix Barral, Barcelona 1970.

Ambos autores abordan a la luz como un fenómeno perceptivo basado en su *materialidad*. Merleau-Ponty añade que toda percepción explicita una unidad sinérgica subyacente en la experiencia personal de las propiedades de la cosa. En el caso específico de la luz, considera a la reflexión, la refracción y el color como algunas de las “verdaderas cualidades” que permiten que la visión actúe a distancia y haga visible el fenómeno de manera diferencial.

A través de la recuperación fenomenológica de la *materialidad*, las contraposiciones científico-filosóficas que durante siglos giraron en torno a la luz -onda/partícula, visible/invisible, figura/fondo, material/inmaterial- ya no tienen ninguna razón de ser. Los atributos de la cosa, y el fondo sobre el cual se la ve, pasan a estar internamente conectados por una relación de coexistencia, por lo cual la luz puede considerarse tanto como la iluminación que permite la visualización de las cosas, o como el mismísimo objeto de la percepción. Por otro lado, la idealidad de la luz no puede separarse de la experiencia *carnal* de la luz, ambas forman un entrelazado íntimo: “La trascendencia de la luz no se delega a una interpretación mental que descifra el impacto de la luz cosificada sobre el cerebro y que puede hacerlo como si nunca hubiese vivido en un cuerpo”.²⁴

Es justamente la percepción visual la que presupone un mecanismo capaz de reaccionar a la luz significativamente y de diferentes maneras, mecanismo dentro del cual la mirada, como *intencionalidad*, juega un papel fundamental. Merleau-Ponty recalca que el ojo no es un instrumento, sino un órgano que constituye una condición necesaria para la iluminación. A falta de una presencia cualitativa o sustantiva, la iluminación es mantenida como una potencialidad.

Resumiendo, Merleau-Ponty reinventa la naturaleza de la luz a través de una significación *carnal* que ha sido olvidada en las concepciones metafísicas u objetivas. Más que una luz realizable como pensamiento o como una conciencia de las cosas, la realidad de la luz es co-existente con su articulación sensible. De esta manera se posibilita el pasaje de una luz exterior que cae sobre las cosas iluminadas, a un horizonte interior de la luz como *sensación*.

²⁴ MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenología de la percepción*. Península. Barcelona 1975. p.178.

Sonido-percepción.

En el caso del sonido, también resulta interesante observar que el término designa tanto a la vibración física sonora como al fenómeno percibido.

A partir de los estudios de Pierre Schaeffer²⁵ sobre su morfología, se desencadena un proceso de autonomía discursiva del sonido que motiva enormemente la experimentación artística. Uno de los principales aportes que hace Schaeffer es la noción de *objeto sonoro*, con la cual se define un fenómeno o suceso sonoro percibido a través de una escucha reducida. En otras palabras, se trata de un conjunto -un *todo* coherente- aislado de su fuente y de su significación original. Según Schaeffer, un *objeto sonoro* no puede significar nada, excepto a sí mismo como una *sensación acústica*. Se trata de una unidad sonora percibida en su materia, su textura, sus calidades y dimensiones perceptivas propias, ya que la escucha reducida produce la suspensión del entorno original de esa percepción. Los *objetos sonoros* son efímeros y sólo definibles desde sí mismos como manifestaciones fenoménicas.

Según concluye Schaeffer, si en la concepción de una composición sonora partimos del sonido como *medio*, -entendido como múltiples *sonidos*, y éstos como *duraciones* y un modo de durar-, el análisis del sonido se basa en un fenómeno causal, el mantenimiento de una existencia, que es un fenómeno de duración. La dimensión temporal es tan sustancial en la definición de sonido que se podría decir que el sonido no es, sino que *acontece*.

Al margen de que sean cortos o largos, los sonidos tienen un perfil temporal interno que no se mide en tiempo métrico, sino a través de la apreciación subjetiva de nuestro sentido musical. Un sonido que, por ejemplo, tenga “un ataque lento, un cuerpo importante y una caída rápida” ocupará en la pista sonora, para el ataque, un espacio demasiado pequeño en relación a lo notablemente que lo apreciamos; el cuerpo del sonido será prácticamente equivalente en la medida objetiva y la subjetiva; y la extinción -al contrario del ataque- se apreciará mucho

²⁵ Ver SCHAEFFER, Pierre. *Traité des Objets Musicaux*, Seuil, Paris 1966.

más corta subjetiva que objetivamente. El ser sonoro tiene unas proporciones, además de una duración.²⁶

Finalmente, Schaeffer plantea un problema dialéctico sustancial: el conflicto entre valorar la *materia sonora* en sí misma -que sería el interés de los creadores experimentales²⁷- o preferir el ensamblaje de materiales ya existentes, que da lugar a las *formas sonoras*. El problema es severo ya que, mientras para el oyente -inmerso en un determinado ámbito cultural- ciertas dimensiones de espacio y tiempo -por ejemplo, las formas musicales o ciertas formas de representación- son consideradas naturales, para los experimentadores estas dimensiones son completamente arbitrarias.

La aceptación del carácter referencial de los sonidos grabados, es decir, la asunción del sonido como revelador tautológico de lo que ha sido fuera del ámbito artístico, ha provocado una de las mutaciones estéticas más importantes en cuanto a la valoración del sonido, luego de los estudios schaefferianos. En toda composición sonora se pueden distinguir dos niveles de aprehensión: el del *material* y el de las *imágenes sonoras*. El del *material* concierne a los aspectos internos de la construcción de la obra, es decir, a su morfología y estructuración, y se percibe de modo inmediato. Las *imágenes sonoras* son entidades significantes por sí mismas y su percepción es más bien subyacente.

La noción de *imagen sonora* se aleja del ámbito visual para adentrarse en el de la imaginación, en el de la creación de imágenes invisibles para nuestros ojos. Estas imágenes están en movimiento, motivando a su vez una percepción auditiva y espacial que no puede encerrarse en la antiguas percepciones del sonido o de la imagen. A través del uso de las imágenes sonoras, el teatro nos propone una mirada que puede transformarse en escucha, y una teatralidad capaz de hacerse visible a través de los oídos. “El teatro es una pintura para ciegos -dice Valère Novarina-: alguna cosa insospechada nos espera. No sólo vamos al teatro para ver

²⁶ A esta diferencia entre tiempo métrico y duración subjetiva Schaeffer la denomina *anamórfosis*. Ver SCHAEFFER, Pierre. *Traité des Objets Musicaux*. Seuil, Paris 1966.

²⁷ Especialmente los compositores de música concreta.

por sus ojos, sino para escuchar la oscuridad, ver por los oídos, descubrir de nuevo las preguntas de los niños.”²⁸

2.3. Percepción-imaginación.

El abordaje fenomenológico destaca que si bien la percepción audiovisual descansa sobre estímulos externos, la imagen y el sonido son contruidos a través de preceptos y mecanismos interiores. Éstos procesan información de forma activa y selectiva independientemente de la definición de una presencia física, y no sólo a través de la visión o la audición, sino también por medio del cruce de estas dos modalidades sensoriales y de otras como el tacto, el gusto y el olfato. Cuando falla o se entrecorta la percepción, se activa la *imaginación*, es decir, se desencadena un proceso de producción y experimentación de imágenes en estado de conciencia. La *imaginación* constituye nuestra realidad interior, ayuda a entender el mundo, y también a crear recambios del mismo a base de asociar libremente y condensar ideas e imágenes almacenadas en nuestra memoria, y fundirlas con sensaciones y emociones. La asociación de imágenes y sonidos, pensamientos, sentimientos y sensaciones, con la contextualización de detalles de la vida privada, incrementa la identificación implicativa o empatía con los actores etnográficos y ficcionales. Se forman de este modo lazos dialógicos que, en el caso del teatro, implican al público en la recreación de significados o realidades que, aunque parezca sorprendente, se desconectan cuando se deja de mirar o escuchar, y se reanudan cuando se lo vuelve a intentar. La *virtualidad dialógica* implica interactuar *imaginativamente* la relación entre la experiencia personal y aquellos signos con cuyas imágenes se identifican, creando narrativas interiores y marcos de acción.

La participación audiovisual virtualiza los efectos fácticos e intensifica la sensorialidad, permitiendo descentrar y negociar significados en escenarios y contextos cambiantes y activar la sensación metafórica de imágenes

²⁸ NOVARINA, Valère. *Pendant la matière*. POL. Paris 1991. p.73.

aparentemente contradictorias como, por ejemplo, el instante robado al tiempo, el ruido del silencio, la soledad en compañía, etc.

2.4. Percepción-ambigüedad.

La imaginación se alimenta de las ambivalencias profundas y durables ligadas a la materia: “Una materia que no proporciona ocasión para una ambivalencia psicológica no puede encontrar su doble poético que permita infinitas transposiciones. Por lo tanto, es necesario que haya una doble participación -participación del deseo y del temor, participación del bien y del mal, participación tranquila de lo blanco y de lo negro- para que el elemento material ligue al alma entera.”²⁹

En el caso de la luz y el sonido, estas ambivalencias psicológicas surgen de las percepciones visuales y auditivas más cercanas a los umbrales perceptivos. Allí, los límites de la forma y del espacio tienden a desaparecer, y el espectador agudiza al extremo sus sentidos tratando de distinguir algún indicio de contraste. Físicamente hablando, la tareas de ver y de oír comportan una sensibilidad dentro de unos rangos de frecuencia e intensidad bien definidos.³⁰ Pero en la práctica resulta que nuestra sensibilidad cambia constantemente sus umbrales para adaptarlos a un nivel medio del entorno concreto: si concentramos la atención en nuestros oídos, por ejemplo, comprobaremos el descenso gradual del umbral auditivo real, observando cómo progresivamente van apareciendo sonidos que hasta entonces eran imperceptibles. En condiciones normales se requieren aproximadamente unos quince minutos para lograr el estado de máxima sensibilidad del oído, una duración semejante al período de ajuste del iris al ambiente de luz baja.³¹

²⁹ BACHELARD, Gastón. *El agua y los sueños*. Fondo de Cultura Económica, México 1988 .p.24.

³⁰ La sensibilidad del oído a la vibración sonora va de los 20 a los 20.000 Hz y de 0 a 120 dB. La luz visible -la energía del campo electromagnético que somos capaces de ver- va de los 400 a los 700 nanómetros.

³¹ La cantidad de luz que penetra en el ojo puede variar unas treinta veces a consecuencia de los cambios en las dimensiones de la abertura pupilar. La mayor profundidad y nitidez de foco se

En este sentido, la psicología de la percepción trabaja con tres tipos de *umbrales* asociados a los límites de sensibilidad:

Umbral mínimo: supone detectar la cantidad mínima de estímulo por debajo de la cual el fenómeno físico ya no es percibido por el ser humano.

Umbral máximo: es justamente el concepto antitético y supone detectar la cantidad de estímulo por encima del cual el fenómeno tampoco puede ser ya percibido por el hombre. Este umbral se denomina *umbral de dolor*.

Umbral diferencial: se define como la cantidad mínima de variación de estímulo que puede ser aprehendida por el sistema perceptivo. Cuando esta cantidad de variación física es inferior a la del umbral diferencial, el ser humano deja de notar cambios en el fenómeno y lo percibe como constante, a pesar de que se haya producido una variación física objetiva.

2.5. Información-contracción emotiva.

Según la teoría de la información, existe también otro tipo de umbral, límite más allá del cual el mensaje se convierte en puro *rumor* y ya no comunica nada concreto. Este límite constituye el tema de un conocido estudio realizado por Abraham Moles³², en el cual puede leerse: “La información es lo que añade algo a una representación, su valor va ligado a lo inesperado, a lo imprevisible, a lo original. La información -es decir la originalidad- es función de la improbabilidad del mensaje recibido: ‘la cantidad de información transmitida por un mensaje es el logaritmo binario del número de dilemas susceptibles de definir el mensaje sin ambigüedad’; el porcentaje informativo se presenta, por consiguiente, como una secuencia ideal de dilemas que proliferan, una especie de dialéctica estadística que recuerda las bifurcaciones progresivas del *sofista* y cuya complejidad es la medida

obtiene cuando la pupila es muy estrecha. A menor luminosidad, menor agudeza visual y mayor abertura pupilar. Sin embargo, tras un período de unos quince o veinte minutos de adaptación a niveles ínfimos de luminosidad, la sensibilidad de nuestra retina es seis mil veces superior que cuando estamos expuestos a la luz del día.

³² MOLES, Abraham. *Théorie de l'information et perception esthétique*, Flammarion, Paris 1958.

de la riqueza informativa de la trama. En este sentido, información y significado son dos términos realmente opuestos, dado que el significado se basa en la sencillez con que los dilemas se resuelven inmediatamente y el mensaje se *descodifica*: el mensaje cargado de información requiere, en cambio, una descodificación compleja y arriesgada. Y, podríamos añadir, cuando se trata de un mensaje común, la descodificación se plantea como un medio para llegar al significado, mientras que en una obra de arte multipolar la tendencia debiera consistir en mantener en todo su frescor la descodificación indefinida del mensaje -considerado como organización de una multiformidad que admite muchas lecturas: en este caso teoría de la información y estética no son ya una misma cosa, en cuanto que tienden a experiencias diferentes-.”

La medida de la información ya no es el orden sino la ambigüedad; es decir, cuanto más previsible resulta la situación, es más probable que ésta no nos aporte nada nuevo. El *patern* informativo puede considerarse como una secuencia de leyes probabilísticas, por lo cual el acto de composición se enriquece notablemente a partir de la introducción de una serie de atentados al sistema que, en forma de contradicciones o ambivalencias controladas, aportan incertidumbre y provocan la emergencia de interesantes reacciones en el espectador. Según Leonard Meyer,³³ cuando un estímulo se presenta como ambiguo o inconcluso, se origina una crisis que produce en el espectador la necesidad de encontrar un punto fijo que resuelva tal ambigüedad. En este instante surge la emoción, ya que repentinamente queda detenida o inhibida la tendencia a una respuesta. Si la tendencia se hubiese apagado, no existiría impulso emotivo, ya que por el sólo hecho de cerrarse el círculo estímulo-crisis-restablecimiento del orden, la situación adquiere un significado.

La situación típica del arte contemporáneo es aquella en la que el fenómeno que sigue a un determinado estímulo se produce sin que ninguna razón de hábito o costumbre lo ligue a un antecedente concreto y, por lo tanto, ya no resulta tan sencillo restablecer el orden de la situación. En muchos casos, la crisis se resuelve

³³ MEYER, Leonard. *Emotion and meaning in music*. The University of Chicago Press, 1956.

con una nueva crisis, lo cual mantiene continuamente activo y emotivamente movilizado al espectador.

Para Umberto Eco, el análisis de las estructuras comunicativas y de los mecanismos de recepción que éstas entrañan constituye un paso fundamental para acceder a la reflexión estética y, a través de ella, a los esquemas susceptibles de proporcionar contracciones significantes y emotivas: “Lo inefable no se muestra en el tejido de la obra analizada, pero la obra analizada nos suministra la trama de una máquina engendradora de inefable”³⁴

³⁴ *El análisis de lo inefable – Tratado del sublime*. En ECO, Umberto. *La definición del arte*. Ediciones Destín,. Barcelona 2002. p.171.

3. PERCEPCIONES AMBIVALENTES

La materialidad sensible se organiza en diferentes modos y distribuciones que se manifiestan a través de unas formas -en un sentido abierto de la palabra-, las cuales pueden erigirse en micro-estructuras significantes. Cada una de estas formas es exhibida según determinadas pautas físicas y percibida por el espectador como un bloque compacto, definido de acuerdo con las estructuras psico-fisiológicas y culturales del observador/auditor.

A continuación analizaremos aquellas formas lumínicas y sonoras más ambivalentes, su teatralidad, su estructura, y su capacidad para desarrollar escrituras escénicas originales y de un alto contenido expresivo.

3.1. Sombra.

“Ausencia presente” o “presencia ausente”, la principal ambigüedad de la sombra se deja entrever a primera vista, ya que se trata de una zona oscura que sólo puede generarse ante la presencia de luz. En este sentido, la sombra tiende a percibirse de manera semejante a una imagen especular, es decir, como un hecho inseparable del objeto referencial y de la fuente de luz que la originan.

Desde siempre, las sombras nos acompañan como un eco, testifican nuestra presencia, a la vez que determinan el anclaje de nuestro cuerpo en el espacio euclidiano. Pero esto no significa que la sombra sea parasitaria. Al contrario, la sombra puede acompañar al cuerpo de manera *bizarra*, como una especie de mácula sugestiva que lo completa o trasciende. Así, en el momento de cualificar un cuerpo en el mundo, en otras palabras, de dar la información que participa en el reconocimiento y significación de ese cuerpo, la sombra también puede operar un proceso de des-anclaje. Tanto a nivel teatral como cinematográfico, la separación de la sombra respecto del cuerpo se ha transformado en un recurso sugerente, a menudo ligado al terror, a las pesadillas o a la pérdida del dominio del cuerpo o de la mente. (Fig.1)

Sombra-representación.

El mundo clásico estaba constituido por objetos opacos y pesados. De la opacidad de las cosas y los seres, y de la sombra que éstos proyectaban sobre la arena, nacía la geometría, como una relación entre sombras. En geometría, la realidad se sustituye por una imagen proyectada sobre un plano abstracto, da lo mismo si se trata de la arena del desierto sobre la cual el sol deja su huella, de una pantalla de proyección, o del muro de fondo de la famosa caverna de Platón: “El teatro comienza en una caverna donde se enciende un fuego. Un narrador se levanta y comienza una danza, cuenta una historia. Detrás de él, sobre los muros de la caverna, su sombra se proyecta, su doble. Un narrador nunca está solo.”³⁵

Las posibilidades estéticas y la teatralidad de la sombra han sido ampliamente aprovechadas durante el Renacimiento y el Barroco. Por un lado, a través de la invención de la perspectiva, que desde Brunelleschi hasta fines del siglo XIX ha dictado los lineamientos de la representación occidental, intentando ligar el mundo de las sombras de la geometría euclidiana con la realidad. Por otro lado, los efectos de imponente dramatismo que la sombra produce a través de los pliegues y escorzos del Barroco.

A partir de la introducción de la perspectiva en la escenografía, la sombra se ha erigido de tal modo en paradigma del teatro representativo occidental, que una gran parte de los creadores contemporáneos se empeñan en borrarla atiborrando el escenario de luz, ilusoriamente convencidos de que esa simple operación acabará también con la representatividad. En todo caso la sombra necesita redefinirse, y un camino posible puede abrirse a partir de la recuperación de su concepción más ancestral, aquella que nos llega desde Oriente.

Sombra-huella.

En el mundo oriental, la sombra no es considerada como una mera proyección de un cuerpo presente, sino como una figura capaz de encarnar el espíritu de un cuerpo que ya no está. El teatro de sombras, cuyos orígenes se

³⁵ Entrevista con Robert Lepage. En PICON-VALLIN, B. *Les écrans sur la scène*. Editions L'Age d'Homme. Lausanne, Suisse 1998.

remontan a varios siglos antes de Cristo, ya manifestaba esta idea de la sombra, que perdura hasta nuestros días.

Robert Lepage comenta que la primera vez que vio al bailarín de butô Sankai Juku, una cosa le sorprendió especialmente. Un hombre que estaba vestido de soldado japonés, completamente cubierto de polvo de arroz, se movía por la escena. De repente se desplazó a una gran velocidad, tan rápido que el polvo de arroz permaneció un momento en su sitio, hasta que se esfumó. Esta imagen sugeriría al director la idea de la sombra como huella capaz de permanecer más allá del cuerpo, como una existencia sobrenatural. Dicha evocación le serviría también como punto de partida para la concepción del espectáculo *Les Sept Branches de la rivière Ota*,³⁶ de 1994, a través del cual exploraría con las sombras de una manera profunda y original. Como introducción a la obra, resulta reveladora la siguiente descripción de B. Picón-Vallín:³⁷ “OSCURO. El título del espectáculo es proyectado sobre una pantalla compuesta de siete paneles que ocupan casi todo el ancho de la escena. OSCURO. Un samurai entra en escena, se arrodilla, levanta su sable con gestos rituales propios del arte marcial del iaïdo, lo deposita delante de él y se dirige al público: ‘Hoy, aquel que se entrega al iaïdo ya no se mide a un adversario, porque ya no tiene otro enemigo que sí mismo. Cortar el ego con el sable: ese es el verdadero combate. *Les Sept Branches de la rivière Ota* cuenta la historia de los occidentales que han venido a Hiroshima y se han encontrado frente a sí mismos tanto con la devastación como con la iluminación, ya que Hiroshima es un símbolo de muerte y de destrucción pero también de renacimiento y de supervivencia.’ OSCURO. Otro título aparece sobre la pantalla: *Moving pictures*. A continuación una proyección en sombras chinas muestra una embarcación que se acerca a la orilla de una ribera sobre la cual se dibuja la silueta de una ciudad. Sobre la embarcación se encuentran un visitante, un militar y una vieja cámara de fotos sobre un trípode. Así comienza *Les Sept*

³⁶ En 1994, Robert Lepage y sus colaboradores fundan en Québec una compañía multidisciplinaria llamada *Ex Machina*. *Les Sept Branches* fue el primer espectáculo de este grupo y se mantuvo en escena hasta 1999, pasando por sucesivas etapas de elaboración.

³⁷ Descripción extraída de *L’écran de la pensée*. En PICÓN-VALLI, B. *Les écrans sur la scène*. Editions L’Age d’Homme. Lausanne, Suisse 1998. p.p.186-187.

Branches de la Rivière Ota que, luego de siete horas de espectáculo, termina con la proyección de un film que muestra una embarcación que se aproxima a la orilla de una ribera donde se levanta un *torii* -pórtico de madera que precede, en Japón, la entrada de los templos shintoístas-, pasaje entre dos espacios, dos mundos, dos órdenes de realidad. Sobre la embarcación van el mismo visitante, el mismo militar y la misma cámara de fotos. FIN.”

Entre estas dos escenas, el espectáculo se desarrolla como una serie de verdaderas *moving pictures*, como si fuesen fotogramas extraídos del “film de la vida” de una serie de personajes fijados por la luz de la bomba atómica y por diferentes tipos de cámaras fotográficas.

Estos dos artefactos -la cámara y la bomba-, puestos sutilmente en relación durante la primera parte de la obra, tienen en común la capacidad de retener imágenes y de fijar las sombras sobre las superficies sensibles. Estas sombras, imágenes en negativo, “se revelan” sobre el escenario gracias a unos procedimientos particulares de la escritura escénica, transformando al espectáculo en una verdadera *foto-grafía*. “Escritura de la luz” que, a través de *flashes* -instantáneas- y *flashes-back* -recuerdos-, imprime la vida de medio siglo de historia de Hiroshima, proyectándola en escena como una biografía original hecha de fotos, sombras y reflejos. (Fig.2)

Analogías en torno al fotomatón.

Considerada como una de las fuentes del arte tecnológico, la fotografía está a su vez ligada físicamente al objeto que representa y absolutamente recortada de él. Registrando mecánicamente las imágenes producidas por los efectos de la luz sobre un modelo real, una foto muestra la imagen del objeto desde un punto de vista único, plano y sin relieve.

La analogía establecida por Lepage entre la fotografía y la bomba atómica es clara: el violento resplandor luminoso arrojado por la bomba ha proyectado e impregnado sobre los muros de cal de las casas de Hiroshima la sombra de los cuerpos de sus habitantes, instantáneamente desintegrados. Estas sombras pueden ser consideradas como verdaderos fotogramas, es decir, imágenes en negativo



Fig. 1



Fig. 2

Fig. 1. ROBERT WILSON. *The White Raven* 1998.
 Fig. 2. ROBERT LEPAGE. *Les Sept Branches de la rivière Ota* 1994.

obtenidas sin un aparato fotográfico, sino únicamente por la acción de la luz que choca contra un objeto opaco capaz de refractar sus rayos.

Robert Lepage aprovecha dramáticamente esta técnica para desarrollar un proceso de creación inédito, a partir de improvisaciones en torno a un *fotomatón*, aparato que habitualmente situado en los centros comerciales, aeropuertos o estaciones, toma, revela y expulsa automáticamente una tira de fotos. Entre los fotogramas de la bomba y las fotos del fotomatón, el principio es el mismo: el resplandor de la luz producido por estas dos fuentes transfiere sobre la superficie sensible unas impresiones físicas que, en ambos casos, son imposibles de reproducir.

Llamada también “imagen de sombra”, la técnica del fotograma había sido utilizada justo antes de la invención de la fotografía, a la cual da origen. En el “laboratorio fotográfico” de Hiroshima, los muros de cal se convirtieron en superficies sensibles para inmortalizar los últimos soplos de vida de su pueblo, transformándose metafóricamente en pantallas sobre las cuales se proyecta la memoria “en negativo” de una destrucción masiva e instantánea.

Pero el *fotomatón*, que tiene tan pocos lazos con la fotografía artística, tiene además otra ventaja teatralmente interesante: al entrar en la máquina, uno se aísla del resto del mundo, está solo, frente a uno mismo, y si la fotografía no se hace, ese momento desaparece por completo, se pierde para siempre. En el aislamiento de la cabina no importan las reservas ni las conveniencias, de manera que la máquina puede revelar la intimidad de la persona que se hace fotografiar, volviendo visibles ciertos rasgos ocultos de su personalidad.

Parece lógico que la idea de una interioridad exteriorizada gracias al fotomatón haya suscitado el interés de un grupo de creadores, pero a partir de la exploración creativa de este objeto, han surgido -según comenta Lepage-³⁸ otras numerosas asociaciones que se han ido generando espontáneamente durante el proceso de creación. Curiosamente, el *fotomatón* lograba relacionar conceptos aparentemente opuestos de una manera fluida y natural: opacidad y transparencia,

³⁸ Entrevista con Robert Lepage. En PICON-VALLIN, B. *Les écrans sur la scène*. Editions L'Age d'Homme. Lausanne, Suisse 1998.

oculto y visible, anverso y reverso, delante y atrás, negativo y positivo, *yin* y *yang*. Estas ideas, explotadas y contrastadas durante el curso de las improvisaciones, han dado origen a los primeros elementos del espectáculo - esbozos de personajes y de situaciones dramáticas, fragmentos de historias, etc.-, que parecían surgir directamente de la cavidad de la máquina.

Gracias a su enorme potencialidad dramática, el fotomatón fue integrado físicamente al espectáculo en varias escenas, en las cuales su uso no es asociado precisamente con una sesión de fotos -ya que la persona que posa en el interior de este aparato se convierte a la vez en fotógrafo y en persona fotografiada- sino que, más que posar para alguien, el sujeto se expone a sí mismo, mirándose en un espejo a través del cual su mirada se encuentra con aquella del ojo luminoso del *flash* que, a la vez de que ilumina, simultáneamente, lo deja ciego. La serie de fotografías que sale de la máquina después de unos minutos puede interpretarse como un vestigio de ese momento particular durante el cual el *sujeto* se enfrenta a sí mismo como *objeto*. Luego, en una breve secuencia, durante unos segundos y en medio de una total oscuridad, un ojo luminoso pasa a través de la escena transformando toda la caja del escenario en un inmenso *fotomatón*. El teatro se exhibe entonces al espectador como un lugar privilegiado, testigo, contenedor y generador de momentos de exposición únicos e irreproducibles. Por primera vez en su historia, el *fotomatón* deja entrever su teatralidad.

3.2. Oscuridad.

La manifestación extrema de la ausencia de luz es la oscuridad, cuyo uso más generalizado en el teatro es a nivel sintáctico, como separador entre una escena y otra, o para indicar el inicio y la culminación del espectáculo. M.M. Mervant-Roux³⁹ analiza esta problemática desde una perspectiva curiosa, la de aquellos espectáculos en los cuales el *oscuro* es suprimido voluntariamente en un intento

³⁹ Ver MERVANT-ROUX, M.M. *De quelques plein jours équivoques*. En *Théâtre: espace sonore, espace visuel*. Presses Universitaires de Lyon, 2003.

por trascender las normas de la convención. Mervant-Roux concluye que cuando la división lumínica entre los dos hemisferios de la sala no se produce *por defecto*, el espectador experimenta una situación de suspense particular. Por un lado, el espectador tiende a pensar que el espectáculo no tiene comienzo, lo cual lo desorienta. Por otro, tiene la impresión de que se trata de un ensayo, y que por lo tanto, la obra no tiene ni comienzo ni final porque no está acabada. La supresión del *oscuro* conlleva en sí misma una función indiscutible: “Función de naturaleza *simbólica*, ya que el espectador percibe que los códigos están siendo transgredidos. Función *física*, porque los sentidos son especialmente tocados. Pero, fundamentalmente función *teatral*, ya que con ella se inicia una redefinición de las reglas de partición y de intercambio entre la sala y la escena.”¹⁰ Podría agregarse, por último, una función reflexiva, ya que el espectador, ante una situación no convencional, se plantea las razones por las cuales la luz ha permanecido encendida.

En definitiva, se produce una situación que es percibida por el espectador como una perturbación que finalmente logra modificar la actitud desde la cual se dispone a participar del espectáculo. Más allá de una funcionalidad concreta, la oscuridad insta una poética de la mirada que incita al espectador a pensar la puesta en escena en otros términos, básicamente en la *posibilidad* o la *imposibilidad de ver*. Se supone que cuanto más oscura está la sala, más se concentrará el espectador en la escena, ya que su mirada siempre tenderá espontáneamente a buscar la luz.

Oscuridad-temor.

El conjunto de sensaciones que puede provocar la oscuridad se enraiza en lo más profundo de la condición humana, condición que se encuentra desde siempre ligada al curso de los astros y a la figura del sol. Al sol, dispensador de vida, se opone la noche, fuente de peligro y recordatorio de nuestro destino mortal.

¹⁰ MERVANT-ROUX, M.M. *De quelques plein jours équivoques*. En *Théâtre: espace sonore, espace visuel*. Presses Universitaires de Lyon, 2003. p.103.

Nuestro ser biológico se estremece cuando le faltan su luz y su calor, y tenderá a buscarlos de manera natural.

En Occidente, la oscuridad suscita el miedo -imaginario o real- a la muerte, al vacío, a la nada total. El miedo a la oscuridad puede interpretarse también como una de las múltiples formas del vértigo. Todo vértigo se caracteriza por el pánico que sumerge al individuo ante la amenaza de un posible aniquilamiento, la pérdida de los límites corporales, o el temor al desvanecimiento, a la desmaterialización. Y más allá del temor a un daño físico, la amenaza de la disolución del espíritu.

Al vértigo que nos invade durante una ascensión, a la claustrofobia que amenaza los espacios pequeños y cerrados, responde otro miedo mucho más profundo, aquel de la pérdida del control psíquico, el miedo a la locura. Este temor a la pérdida de los límites y del control se encuentra para algunos en el temor al adormecimiento. La lucha contra el sueño manifiesta el temor de la caída en lo desconocido: “El sueño de la razón produce monstruos”.

Pérdida de límites, pérdida de facultades de juicio y de identidad, inmersión en el mundo del sueño, tal es el terrible legado de la penumbra en nuestro mundo occidental.

Oscuridad-belleza.

La tradición oriental, en cambio, tiene una visión muy diferente de la penumbra, estrechamente ligada a su concepto de *belleza*:

“Algunos dirán que la falaz belleza creada por la penumbra no es la belleza auténtica. No obstante, nosotros los orientales creamos belleza haciendo nacer sombras en lugares que en sí mismos son insignificantes. Hay una vieja canción que dice: *Ramajes / reunidlos y anudadlos / una choza / desatadlos / llanura de nuevo*. Nuestro pensamiento, en definitiva, procede análogamente: creo que lo bello no es una sustancia en sí sino tan sólo un dibujo de sombras, un juego de claroscuros producido por la yuxtaposición de diferentes sustancias. Así como la piedra fosforescente, colocada en la oscuridad, emite una irradiación y expuesta a

plena luz pierde toda su fascinación de joya preciosa, de igual manera la belleza pierde su existencia si se le suprimen los efectos de la sombra.

En una palabra, nuestros antepasados, al igual que a los objetos de laca con polvo de oro o de nácar, consideraban a la mujer un ser inseparable de la oscuridad e intentaban hundirla tanto como les era posible en la penumbra; de ahí aquellas mangas largas, aquellas larguísimas colas que velaban las manos y los pies de tal manera que las únicas partes visibles, la cabeza y el cuello, adquirirían un relieve sobrecogedor. Es verdad que, comparado con el de las mujeres de occidente, su torso, desproporcionado y liso, podía parecer feo. Pero en realidad olvidamos que lo que no se ve no existe. Quien se obstinara en ver esa fealdad sólo conseguiría destruir la belleza, como ocurriría si se enfocara con una lámpara de cien bombillas un *toko no mo* de algún pabellón de té. (...)

¿Cuál puede ser el origen de una diferencia tan radical en los gustos? Mirándolo bien, como los orientales intentamos adaptarnos a los límites que nos son impuestos, siempre nos hemos conformado con nuestra condición presente; no experimentamos, por lo tanto, ninguna repulsión hacia lo oscuro; nos resignamos a ello como a algo inevitable: que la luz es pobre, ¡pues que lo sea!, es más, nos hundimos con deleite en las tinieblas y les encontramos una belleza muy particular.”⁴⁰

Oscuridad-evocación.

En la danza y el teatro japonés pueden encontrarse numerosas experiencias a partir de las posibilidades sugeridas por la oscuridad.

A sus 80 años, la bailarina japonesa buyô Takehara Han representó su famosa pieza de 30 minutos *Yuki -Nieve-*, en la que se movía a través del escenario a la luz de una vela parpadeante. Quienes la han visto dicen que mientras se observaban sus movimientos, iluminados por esa pequeñísima llama, se tiritaba de frío en el paisaje nevado que evocaba. Junto a aquella candela solitaria, en el

⁴⁰ TANIZAKI. *El elogio de la sombra*. (In' *ei Raisan*. Chuokoron-Sha, Inc. Japan, 1933) Ediciones Siruela., Madrid 1994. pp.69-72.

extenso espacio vacío, sus movimientos tenían el sorprendente poder de dar forma a la oscuridad helada, al negro, e incluso al vacío del escenario.

La oscuridad, como la luz, puede tener cualidades táctiles, incluso un peso. Para el bailarín butoh Hijikata Tatsumi, co-fundador del movimiento de *ankoku butô* -danza de la oscuridad-, la oscuridad remite a algo privado, encubierto. Para él, la oscuridad no tiene una temperatura específica -como el frío de la nieve de Takehara Han-, en cambio tiene un sabor particular, un sabor que le recuerda el sabor de los dulces japoneses -*manju*- que comía a escondidas debajo de su cama cuando era niño, y utiliza esta imagen transensorial para expresar la sensación de una verdadera sensibilidad clandestina.

Fuera del campo de la danza, algunos de los trabajos más notables y sorprendentes a partir de la penumbra fueron escritos y dirigidos por Terayama Shûji, y representados por su grupo del Laboratorio Experimental de Teatro. A modo de ejemplo, podría citarse *Carta a un Hombre Ciego* de 1973, donde la mayor parte del espectáculo se llevaba a cabo en la oscuridad, iluminada sólo breve y repentinamente por unas cerillas que se encendían y se apagaban casi inmediatamente. Los actores encendían las cerillas mientras interpretaban ciertas réplicas, y los espectadores, quienes recibían cerillas de manos de los actores cuando entraban al teatro, podían elegir e iluminar una escena que atrajera especialmente su curiosidad, o con la cual se sintieran identificados.

Es interesante observar como Terayama, a través de este recurso, no daba necesariamente prioridad a la visión por los ojos en el momento de encenderse las cerillas, sino que demostraba también su interés en el acelerado y explosivo sonido de las cerillas, seguido, si uno llegaba a escucharlo, por el silbido de su extinción. El sonido áspero y el olor de las cerillas, en combinación con las réplicas pronunciadas, ponía en escena el silencio y la oscuridad precedente y posterior. Para Terayama, la posibilidad de ver en la luz enfatiza la individualidad. Lo visual se traduce en un tipo de apoyo, esperando a ser transcendido por una experiencia teatral más profunda y fundamental, aunque sea a través de esta efímera visualidad. El actor individual y el espectador se imponen al ojo y a la oreja con el chasquido de la cerilla, que dramatiza y reafirma el discurso.

Maurice Blanchot⁴¹ habla de dos tipos de noche: una noche útil, beneficiosa, análoga al día, que proporciona reposo y recuperación, y otra amorfa, espacio de lo desconocido, desde la cual la inspiración puede sorprender al poeta como lo hace la repentina explosión de una cerilla. Se trata de una inspiración compuesta por y desde la oscuridad. Según M. Sas,⁴² el tiempo transcurrido en la oscuridad “nos abre a un ritmo del interior del cuerpo, que conecta con el paso del tiempo y los latidos del corazón.”

3.3. Luz cegadora.

Luz-postmodernidad.

Como contrapartida de estas sutiles experiencias con la oscuridad, las compañías japonesas multimedia han hecho emerger en los años ‘90 una nueva tendencia que enfatiza el mundo opuesto, es decir, el de los excesos de luz. En sus performances, la luz brillante y plana destierra brutalmente las sombras de aquel otro teatro experimental.

Mientras Terayama y Hijikata trataban de crear una experiencia colectiva que pudiese trascender lo virtual, que pudiese burlar a la mente en la oscuridad dentro de una cierta realización física, de una conexión dramática casi mágica, los *performers multimedia* ya no esperan ni intentan esta posibilidad, sino que asumen la existencia del mundo virtual y de la sociedad de consumo con el único anhelo de exponer el brillo penetrante e hiperrealista de las luces cegadoras del *mass media*, de las pantallas luminosas y de las transparencias, cuya sensibilidad es absorbida de forma cotidiana por nuestros cuerpos. Estos artistas intentan mostrar que la experiencia sensorial no está sencillamente dada sino también estructurada, escrita y mediatizada, y que es precisamente bajo estas condiciones de luz y de sombra extremas, de sonido ensordecedor y de silencio espelugnante,

⁴¹ Ver BLANCHOT, Maurice. *Le sommeil, la nuit*. En *L'espace littéraire*. Gallimard, Paris 1955.

⁴² SAS, Miryam. *Dark Contingency, Flickering Emergence*. En *Théâtre: espace sonore, espace visuel*. Presses Universitaires de Lyon 2003. p.109.

que es posible re-escribir y re-inventar las posibilidades colectivas de esa experiencia sensorial dentro del ámbito de las artes escénicas contemporáneas.

La obra *pH* de Dumb Type⁴³ es un ejemplo extraordinario de cómo llevar al escenario las sensaciones que experimentamos a diario en nuestra vida cotidiana postmoderna. En *pH*, Dumb Type reorienta el escenario creando un plano horizontal que se extiende hacia el centro de la sala. El público se reubica, sobreelevado, en andamios a ambos lados del escenario. Tres mujeres vestidas con slips translúcidos y zapatos negros de tacones, con un brazo levantado pegado por encima de la cabeza, están tumbadas boca abajo sobre un linóleo blanco mientras un haz de luz enorme y brillante, a modo de tubo fluorescente gigante, pasa lenta y silenciosamente sobre ellas, deslizándose de una punta a la otra del escenario. Se trata de la iluminación intensa y dolorosa de una máquina fotocopidora o de un scanner, ante la cual los cuerpos sólo pueden arrastrarse y agitarse, sacudirse o volver la cara. Las líneas son claras, netas, severas. Las distinciones son binarias: on/off, luz/oscuridad. No se perciben filtraciones ni cambios graduales, no hay amaneceres ni crepúsculos. En *pH*, los performers se vuelven ellos mismos haces de luz, rígidos, muertos, como los tubos fluorescentes, dando vueltas a una velocidad que acomoda e imita esta tecnología que, irreversiblemente, domina sus cuerpos. Dumb Type ralentiza por momentos estos movimientos silenciosos en una especie de fotografía *stop-action* viviente. Los performers juegan con las aceleraciones y desaceleraciones del cuerpo, que reproducen e incorporan aquellas de la máquina.

Luz-eternidad.

La luz blanca, cuando es enceguedora, también puede borrar los cuerpos como lo hace la oscuridad. En el cuadro *La Ascensión al Paraíso* de El Bosco, expuesto en el Palacio Ducal de Venecia, se representa la desaparición de los cuerpos en la luz de la eternidad. El cuadro muestra cómo desde la oscuridad de un mundo opaco se abre un túnel de luz que aspira los cuerpos, volviéndolos cada

⁴³ *pH* es la primera obra de la trilogía de Dumb Type citada en los capítulos 3.3 y 3.5.

vez más translúcidos y etéreos. Serge Salat⁴⁴ llamaría a este proceso “la blanca desaparición”, es decir, la desaparición en la luz.

El deslumbramiento blanco borra los rostros, disuelve los contornos de los cuerpos, y el ser desaparece en un deslizamiento continuo que pasa de la sombra a la luz, de las imágenes contrastadas a las apariencias cada vez más borrosas, de las formas precisas a un flotamiento generalizado.

Este flotamiento, estas imágenes borrosas, son justamente el resultado que obtiene el artista James Turrell a partir de un particular uso de la luz en dos interesantes trabajos escénicos: la ópera *To be Sung*, presentada en el Théâtre Nanterre Amandiers en 1994, y el espectáculo coreográfico *Severe Clear*, creado en el Radcliffe College de Cambridge en 1985.

La ópera *To be Sung -Para ser cantado-* es fruto de una colaboración muy particular, casi simbiótica, entre el compositor Pascal Dusapin y el autor del cuadro escenográfico, James Turrell, al punto que podría decirse que la partitura lleva la marca de su paralelo escénico, una instalación de luz.

La propuesta de Turrell es sorprendente: durante los 90 minutos que dura el espectáculo, los espectadores se someten a las fluctuaciones lumínicas de un espacio escénico tan indefinido como provocador. Los cuerpos de los cantantes se desenfocan “en vivo”, desintegrándose en el espacio habitado por la luz. (Fig.3 y 4) Los cuerpos no sólo pierden su carácter, sino que ni siquiera son tratados como objetos, físicamente hablando. Simplemente, se transforman en una excusa para poner en escena los propios modos de percepción espacial, obligando al público a adaptarse constantemente. En *To be Sung*, el espacio escénico, en sí mismo, aparece como protagonista del espectáculo. Algo así como pasar de ser el “espacio del espectáculo”, a ser el “espectáculo del espacio”.

No obstante la cuidada elaboración del dispositivo escénico y el tratamiento de la luz para lograr estos efectos visuales oníricos, es importante destacar la redefinición que se plantea a nivel corporal-perceptivo. Cuando el cuerpo de los actores se funde con la atmósfera lumínica, se produce una desmaterialización

⁴⁴ Ver SALAT, Serge. *La relève du réel*. Hermann Éditeurs, Paris 1997.



Fig. 3



Fig. 4

JAMES TURRELL - PASCAL DUSAPIN
Fig. 3 Y 4. To be Sung 1994.

perceptiva que los reduce, prácticamente, a entidades sonoras. La sensación obtenida es la de una voz que nace y se proyecta desde el alma. El continente físico ya no se necesita como tal, por eso se intenta borrarlo. Pero este fenómeno no puede aprehenderse sin esfuerzo. Hay que fijar mucho la vista para encontrar el enfoque dentro de esta situación perceptual anormal. La mente humana tenderá siempre, al menos en una primera instancia, a corregirlo. Y, en una segunda instancia, a preguntarse qué es lo que está sucediendo, qué es lo que *falla* en nuestro mecanismo de visión. Es decir, se pasa a lo que el artista llama una *percepción reflexiva*. Luego los cuerpos vuelven a corporeizarse por un instante, y nuestra mente descubre que la anomalía experimentada no tenía que ver con ningún fallo en nuestro sistema, sino con una estimulación concreta que obliga a nuestra retina a permanecer siempre en activo, en un ir y venir alternado. El problema se ha desplazado desde el cuerpo de los actores al cuerpo del espectador. Cuanto menos presencia de los actores en escena, más exigencia de participación del espectador en el proceso de creación. El propósito de Turrell no es engañar a la vista del espectador, sino hacerle comprender, a través de la experimentación con su propio cuerpo, sus propias capacidades y debilidades perceptivas.

Previamente a *To be Sung*, Turrell ya había trabajado con estos mismos conceptos en la obra *Severe Clear*, aunque en aquella ocasión se trataba de un espectáculo de danza y el movimiento de los cuerpos de los bailarines continuaba siendo fundamental. *Severe Clear* fue creada en colaboración con la coreógrafa Dana Reitz y se puso en escena en el estudio de danza del Radcliffe College, en Cambridge. El espacio escénico consistía en un rectángulo abierto a través de una pared que fue construida dentro del estudio de danza, que formalmente era un gimnasio. La luz usada para potenciar el interior de este espacio era una mezcla de luz ambiente y fuentes fluorescentes. Los niveles lumínicos, colores y atmósferas fueron secuenciados para interactuar con los personajes de la obra. Las bailarinas, Sarah Skaggs y la propia Dana Reitz, se movían respondiendo a la luz que les iba ofreciendo el entorno. Cuando sus cuerpos trasvasaban los límites de la boca de escena, pasando de una luz ambiental cálida a una más fría, o viceversa, las

bailarinas se veían más o menos enfocadas. La escena era a veces resplandeciente y nítida y otras borrosa, a veces clara y otras muy oscura. La instalación escondida dentro del escenario permitía, periódicamente, añadir brillo y color a los haces de luz. En ocasiones, las bailarinas se movían al unísono, una dentro y otra fuera de este espacio sensorial, como si una fuese el reflejo de la otra, parcialmente oculta por una neblina de luz.

Turrell profundiza sobre los componentes básicos de nuestra visión y, a través de su manipulación, nos conduce a la pérdida de nuestra agudeza visual - responsable de nuestros cálculos matemáticos y de nuestra concepción de la perspectiva-, y obtiene como resultado un bloqueo en nuestra capacidad habitual para mantener enfocados los objetos. Nos introduce en un universo en el que nuestra sensibilidad es extrema para la captación de la luz, aunque imperfecta para la obtención de los parámetros espaciales, eliminando cualquier punto de referencia. Es decir, nos permite poner en marcha nuestra memoria visual. Entonces, tan sólo queda el “sentir por los ojos”, el conformar el espacio a través de la solidez de la luz.

3.4. Silencio.

Si bien la definición generalizada de silencio es la de ausencia de sonido, esta definición es incorrecta tanto desde el punto de vista acústico como perceptivo. La ausencia absoluta de sonido no existe, por lo que se deduce que el silencio es ante todo un hecho sonoro. Profundizando en la definición, el silencio es una “sensación de ausencia de sonido” asociada a una disminución brusca de la intensidad sonora hasta un nivel cercano al umbral de audibilidad. “En las situaciones sonoras en las que se produce una disminución importante entre la intensidad de la señal sonora que suena durante varios segundos y la posterior desaparición rápida de esa misma señal, dejando en su lugar un fondo difuso de sucesos sonoros con intensidad muy débil, se configura una forma sonora que estimula en el oyente cierta sensación de placidez auditiva característica que

denominamos *silencio*. No obstante, cuando posteriormente se presta la suficiente atención a cualquier fondo sonoro silencioso, vuelve siempre a percibirse la presencia de nuevos objetos sonoros.”⁴⁵

Esta concepción de silencio como efecto auditivo desencadenado por la relación señal/fondo sonoro, se inspira en la antigua dicotomía conceptual *tesis-arsis* o *dar-alzar*, propuesta por los músicos de la Grecia clásica en el siglo V a.C. como fundamento organizativo del sonido. Estos dos conceptos sitúan la relación entre el *dar* o sonar *-tesis-* y el *alzar* o dejar de sonar *-arsis-* como un principio básico de toda estructura musical. Lo interesante es observar no sólo la oposición presencia-ausencia de sonido sino el principio de que el efecto de ausencia sonora -de modo semejante a lo que sucede con la sombra- sólo existe en función de la presencia misma. El silencio *-arsis-* no es la ausencia de sonido, sino la sensación que aparece justo en el momento en que algo que está sonando *-tesis-*, deja de sonar.⁴⁶

Silencio-positivo.

La sensación de silencio juega un papel fundamental dentro del discurso escénico, tanto a nivel sintáctico -cuando los silencios son utilizados para organizar y estructurar los contenidos audiovisuales, es decir, cuando actúan como instrumentos de separación-, como a nivel simbólico e informativo-referencial. A nivel simbólico, el silencio suele expresar angustia, vacío, suspense, miedo, muerte, tiene a menudo una connotación negativa. Nuestra sociedad teme al silencio como teme a la oscuridad. Sin embargo, es justamente en el silencio donde podemos reflexionar sobre el sonido, tomando una cierta distancia respecto de él.

John Cage ha sido uno de los primeros artistas en desarrollar una consideración positiva del silencio, en la que ya no aparece como ausencia o negación, sino como una presencia de idéntica relevancia que el sonido. De esta manera, Cage logra reequilibrar el mundo sonoro.

⁴⁵ RODRÍGUEZ, Ángel. *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Paidós, Barcelona 1998. p.150.

⁴⁶ Ver WILLENS, E. *El ritmo musical*. Editorial Universitaria de Buenos Aires 1979.

Desafiando al *horroris vacui*, el compositor se atreve a “vaciar las palabras” porque sabe que allí donde otros no ven nada, él no se enfrentará a un vacío en sentido negativo, sino que encontrará la luz: “El vacío y el silencio son madres fecundas, ¿por qué el ser y no la nada, si la nada es más fecunda que el ser?”,⁴⁷ se pregunta. Esta concepción constructiva de silencio, revela la inclinación de Cage hacia lo oriental, aquello que constituye el principio de su actividad compositiva, que la irá estilizando y esencializando gradualmente.

Silencio externo-sonido interior.

En su libro *Silence*,⁴⁸ Cage cuenta que en 1951 entró en una cámara anecoica.⁴⁹ En lugar de oír el silencio, como él esperaba, oyó dos sonidos: uno agudo y otro grave. “Cuando los describí al ingeniero encargado -escribe- éste me informó que el agudo era mi sistema nervioso en acción, el grave era mi sangre en circulación.”

Está comprobado que ante la ausencia total de sonidos exteriores, la atención se concentra en los ruidos del propio cuerpo, por lo que se deduce que incluso la sensación de silencio absoluto es imposible de obtener en presencia de un observador.

Partiendo de una experiencia semejante a la de Cage, la reciente instalación *World Membrane and the Dismembered Body*, de Mikami Seiko, en el Inter-Communication Center de Tokyo, explora artísticamente la “escucha del silencio”, llevando al espectador hasta unos límites insospechados en la escucha de sus sonidos internos. Aunque no se trata exactamente de una obra de teatro, la instalación propone una experiencia muy interesante, en la que el visitante se convierte a la vez en *performer* y solitario espectador. Los participantes entran de a uno por vez para protagonizar una experiencia de cuatro minutos en la cual escuchan, literalmente, los latidos de su corazón, regenerados y monstruosamente

⁴⁷ Citado por BARBER, Llorenç, *John Cage*, Círculo de Bellas Artes, Madrid 1985. p.85.

⁴⁸ CAGE, John. *Silence*. Middletown, Wesleyan University Press, USA 1961.

⁴⁹ Se denomina *cámara anecoica* a un espacio que no permite el paso de ningún sonido del exterior, y dentro del cual no se produce ningún tipo de reflexiones sonoras. Una *cámara anecoica* supone un campo sonoro libre, es decir que al sonido emitido no se le opone ninguna vibración que modifique su espectro sonoro original.

amplificados a través de un programa de ordenador. La escucha se desarrolla en la más absoluta oscuridad. El sonido de los latidos, prácticamente imperceptibles al comienzo, van aumentando progresivamente su intensidad hasta rozar los límites del umbral de dolor. Un circuito de cables y altavoces, y un botón anti-pánico transforman la pureza de la cámara en una especie de pequeño circuito de los sentidos, dentro del cual se perturban las distinciones entre observador y observado, y los límites de la curiosidad con los de la claustrofobia y la intolerabilidad. En el extremo tecnológico de la instalación de Mikami, el cuerpo entra dentro de una máquina que lo monitorea, y en la cual el sujeto desaparece, quedando reducido a una *membrana-monitor-acústico* constituida por su propio cuerpo mecanizado.

Silencio-Sonido mudo.

Otra consideración sobre la dualidad del silencio en escena nos acerca a aquellas experiencias donde el sonido es sustituido por una imagen o situación que opera a modo de sordina. Por ejemplo, en *Tuba Mirum*, una pieza performativa creada por Trevor Wishart, se utilizan efectos de humo y luces escondidas dentro de una tuba muda con el objetivo de generar asociaciones lúdicas.

Varias décadas antes, John Cage ya utilizaba este tipo de propuestas en *Reunión*, de 1968, un concierto montado alrededor de una partida de ajedrez entre Cage y Marcel Duchamp. En *Reunión*, los sonidos eran producidos por varios músicos, pero todo el sistema de amplificación pasaba por el tablero de ajedrez. Cada vez que se hacía un movimiento, se cambiaba la relación de entradas y salidas del sistema de amplificación, por lo que gran parte del material sonoro que se producía no tenía salida, y por lo tanto, no se oía. Cage denominó al efecto “síndrome del sistema oculto”.

El artista Peter Szendy, que ha montado numerosas instalaciones en torno al tema del “sonido inaudible” -entre otras cosas, trabaja con altavoces mudos, cds rotos, exposición de instrumentos musicales, etc.- comenta: “Las representaciones silenciosas me interesan porque su mutismo parece subrayar la naturaleza

intangible y efímera del sonido. En otras palabras: una imagen que intenta representar una presencia sonora, se vuelve involuntariamente la representación de una ausencia. Exhibir instrumentos musicales u objetos asociados al sonido en estado de mutismo, es poner a prueba el sentido de la escucha que, para poder llenar ese silencio, debe apelar a la memoria y a la imaginación.”⁵⁰

Una década antes de *Reunión*, David Tudor había estrenado la famosa obra *4'33''*, cuyo título recordaba la longitud total de su interpretación en minutos y segundos. La obra constaba de tres partes, de 33'', 2'40'' y 1'20'' respectivamente. El pianista indicaba el comienzo de cada parte cerrando la tapa del piano y el final abriéndola. Calvin Tomkis⁵¹ cuenta que “en el hall Woodstock, abierto al bosque por su parte de atrás, los oyentes que pusieron atención pudieron oír durante el primer movimiento, el sonido del viento en los árboles; durante el segundo, el choque de algunas gotas contra el tejado; durante el tercero, el público percibió, además, y añadió sus propios murmullos de perplejidad a los otros “sonidos no intencionales” del compositor. Si fue un caso de arte que imita a la naturaleza, o la naturaleza imitando al arte, es una cuestión no resuelta.”

Silencio-Ruido.

Harold Pinter reconoce que hay dos tipos de silencio: “uno, cuando no se dice una sola palabra; otro, cuando se emplea un torrente de palabras.” Entonces, frente al ruido que se vuelve silencio, el silencio se transforma en potencial creador.

Samuel Beckett trabaja magistralmente con estos dos conceptos aparentemente contradictorios. En sus obras -especialmente en sus últimos escritos-, somete a sus personajes tanto al silencio como a la charlatanería, es decir, a esta doble forma del silencio. Según José Sánchez, en estos textos el lenguaje de Beckett no tiene una función de comunicación, sino de ocultamiento. La *catarata de palabras* puede decir y ocultar tanto como el propio silencio: “no

⁵⁰ SZENDY, Peter. *L'Écoute*. IRCAM. Centre Pompidou Paris 2000. p.86.

⁵¹ BARBER, Llorenç, *John Cage*, Círculo de Bellas Artes, Madrid 1985. p.32.

querer decir nada, no querer conocer nada, no ser capaz de decir lo que piensas que quieres decir, pero no dejar de decir en ningún momento”(Molly).

3.5. Ruido.

Haciendo frente a una antigua y extendida concepción del ruido como “sonido no deseado”, Zwicker y Feldtkeller⁵² objetivan el concepto de *ruido* definiéndolo como “un sonido que no tiene altura ni timbre”. Es decir, un sonido en el cual ninguna zona de frecuencia difiere de otra y ningún segmento temporal difiere de otro. Si las dos condiciones -sin altura tonal definida y sin diferenciación temporal definida- se cumplen con una precisión que se ajusta al poder discriminador del oído, se dan las condiciones suficientes para hablar de ruido.

Si adoptamos esta definición como válida, cuando hablamos de ruido estamos haciendo referencia, en realidad, a una mezcla de frecuencias audibles lo suficientemente heterogéneas como para que, frente a ella, la percepción auditiva humana no tenga capacidad de discriminación tonal ni temporal. Los dos ejemplos más conocidos de ruido son el *ruido blanco*, que se obtiene sumando un gran número de vibraciones sinusoidales de frecuencia muy próximas con unas características técnicas específicas, y el *ruido rosa*, que tiene las mismas características que el ruido blanco, pero sus frecuencias sufren una atenuación progresiva -una pendiente- desde su primera frecuencia hasta la última.

Ruido destructivo-creador.

La acumulación de ruidos suele convertir al entramado sonoro en una masa informe, carente de información, en desequilibrio con la medida humana, y por lo tanto, perjudicial y agresiva. Sin embargo el ruido, como forma sonora, puede contribuir a la creación de experiencias artísticas muy interesantes. Los futuristas

⁵² Ver ZWICKER, E. y FELDTKELLER, R. *Psychoacoustique. L'oreille récepteur d'information*. Masson, Paris 1981.

italianos han sido de los primeros en reconocer este extraordinario potencial expresivo de los ruidos. En el *Manifiesto Técnico de la Música Futurista* Pratella escribe: “Sobre todas las cosas, la *enarmonía* hace posibles la entonación y la modulación naturales e instintivas de los intervalos enarmónicos, actualmente impracticables dada la artificiosidad de nuestra escala del sistema afinado, que nosotros queremos superar. Los futuristas amamos desde hace mucho tiempo estos intervalos enarmónicos que sólo encontramos en las desafinaciones de orquesta, cuando los instrumentos suenan en diferentes códigos, y en los cantos espontáneos del pueblo, cuando son entonados sin intención artística.(...) He aquí pues la necesidad fatal, absoluta, de extraer directamente los timbres de los sonidos de los timbres de los ruidos de la vida. He aquí -única salvación entre tanta miseria de timbres orquestales- la ilimitada riqueza de los timbres de los ruidos.(...) Pero es necesario que estos timbres de ruidos se transformen en materia abstracta, para que se pueda forjar con ellos la obra de arte. El ruido, así como nos llega de la vida, nos remite inmediatamente a la vida misma, haciéndonos pensar en las cosas que producen el ruido que oímos.(...) Y el *Arte de los Ruidos*, inventado por mí, no quiere ciertamente limitarse a una reproducción fragmentaria e impresionista de los ruidos de la vida.(...) Hace falta que el oído los perciba domesticados, sometidos, sojuzgados completamente, vencidos e impelidos a transformarse en elementos de arte: esta es la lucha continua del artista con la materia.”

Ruidos-referente.

Los ruidos también pueden cumplir importantes funciones a nivel simbólico-referencial, los cuales son especialmente útiles en la creación de paisajes sonoros. Jesús Alcalde de Isla⁵³ sugiere que el simbolismo de los ruidos funciona de un modo semejante a los *arquetipos* de Jung, aunque estos últimos sean de carácter predominantemente visual. Los *arquetipos* de Jung son imágenes mentales y

⁵³ Ver ALCALDE DE ISLA, J. *El sonido, una pauta comunicativa. Conceptos preliminares para un estudio de la comunicación acústica*. Editorial Universidad Complutense de Madrid, 1988.

culturales de gran poder sugestivo que, a base de incontables repeticiones a través de los siglos y en contextos muy diferentes, se han ido construyendo en la mente de los individuos y en el imaginario colectivo de las comunidades.

Así, la experiencia de los sonidos, incluso los que en una primera impresión puedan parecer más neutros, puede, en una circunstancia concreta, evocar los patrones de ese imaginario colectivo. Recordemos por ejemplo el uso de los ruidos en films como *Mon Oncle* de Jacques Tati, o *Dancer in the Dark*, protagonizado por Bjork. En estos casos los ruidos, que básicamente crean la atmósfera, el paisaje sonoro que se sucede durante toda la película, trascienden su carácter funcional y se transforman en un eslabón fundamental de la cadena de sentido. Allí donde, a primera impresión, podríamos decir que los ruidos se usan para recrear los ritmos de la vida moderna, reemplazando las voces de los protagonistas en un escandaloso proceso de mecanización -y de deshumanización- descubrimos la manifestación del poder del sistema sobre el hombre, la plasmación de un aparato de dominación. No obstante, los ruidos no sólo “representan” una manifestación de poder, sino que operan directamente sobre el inconsciente del espectador de la misma manera que lo hacen con los actores en el film, provocando una empatía profunda con los personajes.

Ruido-señal.

A nivel teatral, es interesante destacar nuevamente las experiencias del grupo japonés Dump Type –*Género Mudo*-, el cual ha trabajado reiteradamente con los ruidos y su poder referencial. En 1990, luego de la creación de *pH*, el grupo estrena *S/N*, segunda obra de una trilogía que se completará con *OR*.

S/N, que significa *Signal/Noise* -*Señal/Ruido*-, fue presentada en su primera versión en Bruselas, en el marco de la exposición *L'Ere binaire*, en 1992. Durante el proceso de creación, uno de los fundadores del grupo, Teiji Furuhashi, anuncia a sus compañeros que está enfermo de sida, lo cual condiciona e impulsa el desarrollo de una estética que incorpora imágenes y sonidos de la tecnología médica como ecografías, scanners o rayos X; ruidos hospitalarios, como bips, susurros, guirigay o modificaciones del ritmo cardíaco; sonidos relacionados con

la peste, como el ruido de la matraca de la muerte; imágenes de video, fotografías y artículos de prensa sobre el sida, etc.

De todos los elementos utilizados, es particularmente interesante el uso de la ecografía, ya que es una técnica que no se reduce, como podría pensarse, al campo de lo visual. El principio de la ecografía está basado en la reflexión -eco- de un haz de ultrasonidos. Desde un punto de vista técnico, un eco es una onda electromagnética emitida por un poste de radar, que vuelve al aparato después de haber sido reflejada por un obstáculo. En el caso de la ecografía, el obstáculo es un órgano.

El eco es una forma sonora directamente relacionada con el concepto binario de señal/ruido -en el sentido de ida/vuelta-, el cual se vuelve un tema recurrente en el trabajo de Dump Type. Dicho concepto es analizado por Bárbara London en el catálogo de *L'Ere Binaire*: “A medida que aumentan, gracias al progreso tecnológico, las posibilidades de muestreo, la señal llega a reemplazar al ruido. El campo estático que se extiende sobre la imagen electrónica, el silbido inaudible del sistema, se revelan cuando se borra el sonido natural en estado bruto, ya que sus datos subyacentes constituyen las realidades de base. Entonces percibimos un tejido de realidades de este tipo, procedentes de fuentes muy variadas, de circuitos diversos, a velocidades extremadamente elevadas; incluso reconocemos algunos de estos ensamblajes *paramedias* llevados a la enésima potencia, aunque raramente somos conscientes de que nuestra realidad cotidiana -que incluye nuestra realidad como individuos- constituye la realidad $n + 1$. Así, frente a las posibilidades tecnológicas, que hoy conocen una explosión exponencial y permiten rescatarlo todo, o casi todo, del “océano del ruido”, se vuelve cada vez más claro que habitamos en una y sólo una realidad común. Entre la señal y el ruido, no obstante, surge la *información*, que atraviesa, extrañamente oportuna, una bruma de unidades espacio-temporales solícitas, simulando la división de la experiencia.”⁵⁴

⁵⁴ LONDON, Barbara. *L'Ere binaire: nouvelles interactions*. Catálogo de la exposición del Museo d'Ixelles. Bruxelles 1992.

S/N se convierte en la obra póstuma de Teiji Furuhashi, una puesta en escena de su propia desaparición.⁵⁵ En forma paralela, Teiji Furuhashi trabaja en la creación de otra instalación, titulada *Lovers*. Esta vez el espectador entra en un espacio cerrado, en penumbras, donde se oye un fondo sonoro repetitivo también compuesto a partir de ruidos específicos del ambiente hospitalario. En el centro de este espacio se encuentra una columna de proyectores. Un detector infrarrojo de movimientos rastrea la presencia del visitante, a la vez que ordena la proyección de unas secuencias de video sobre los muros: cuerpos desnudos de hombres y mujeres coreografiados -blancos sobre fondo negro- corren alrededor del espectador como si fuesen espectros. Entre ellos aparece Teiji Furuhashi que avanzando de frente hacia espectador, levanta los brazos. Una “línea de tiro” se forma sobre él por el encuentro de una barra luminosa vertical y otra horizontal que se unen a la altura del sexo. El espectro de Teiji se echa hacia atrás. Un círculo de palabras proyectadas sobre el suelo rodea al espectador: “No atraviese la línea o salte por encima”. El final de *Lovers* sugiere que el espectador está situado en el espacio vacío luego de atravesar la línea que lo separaba de la muerte. Los ruidos ya no se oyen.

⁵⁵ Teiji Furuhashi, director y actor de *S/N*, muere de sida el 29 de octubre de 1995, a los 35 años.

4. INTERACCIONES

A continuación exploraremos algunas de las *combinaciones* más interesantes entre formas sonoras y lumínicas, interacciones donde la materialidad sensible de sus componentes se fusiona para ser percibida como un todo que activa la imaginación a través de la transensorialidad.

4.1. Acusmática.

Se llama *acusmática* a una situación de escucha pura donde la atención no puede derivarse o reforzarse de una causalidad instrumental visible o previsible. El término *acusmática* proviene del griego *akousma*, que significa “percepción auditiva”, y su origen se remonta al siglo VI a.C., cuando Pitágoras inventó un dispositivo de escucha para desarrollar la capacidad de concentración de sus discípulos. Pitágoras distribuyó a sus alumnos en dos clases, separadas por un velo. Los discípulos de la primera clase, los más avanzados, habían pasaban cinco años en silencio escuchando a su maestro sin verlo, antes de pasar a esa parte del aula. Estos alumnos más avanzados, los que finalmente podían verle, fueron llamados *Esotéricos*. Los que estaban detrás del velo se llamaban *Exotéricos* o *Acusmáticos*.

Según una definición ampliada de François Bayle, la Acusmática es el “arte de los sonidos proyectados”, una especie de cine para el oído cuyos principios básicos son los siguientes:

- escuchar sin ver
- crear sonidos en movimiento por el espacio
- producir la metamorfosis del sonido en imagen

Estas ideas suponen un profundo ahondamiento en el concepto de *acusmática* que ya había sido esbozado por Pierre Schaeffer, y al cual Bayle otorga una nueva dimensión que será comprendida dentro de una verdadera poética de la imagen sonora.

El *acusmonium*.

El proceso compositivo de la imagen sonora, ligado al proceso de escucha acusmática del compositor y del oyente, encontraría su consumación en la difusión espacializada a través de un instrumento propio: el *acusmonium*. Este dispositivo se componía de un conjunto de proyectores o “pantallas sonoras” de diferente calibre, dispuestos a distancias variables y diferentes direcciones, lo cual ayudaba a organizar el espacio acústico según las características de la sala, y el espacio psicológico según las características de la obra. Utilizado sobre todo durante los años ’70, el *acusmonium* constituye un importante antecedente de la difusión sonora actual, especialmente del sistema llamado *surround*, que entonces podía llegar a contar con más de una centena de altavoces distribuidos en más de treinta puntos de proyección. Además de manipular la difusión, el compositor - desde su mesa de sonido- era capaz de crear una orquestación y una interpretación original en vivo: el compositor escuchaba, componía y ejecutaba de una manera activa, en interrelación permanente con el auditorio. Es necesario conocer, no obstante, que estas primeras experiencias eran sintaxis fundadas esencialmente sobre el empleo de los criterios morfológicos del sonido. Estos criterios resultan insuficientes en el caso de composiciones acusmáticas que ponen en escena sonidos anecdóticos -portadores de *imágenes icónicas* (Bayle)- o que contienen elementos textuales, donde el contenido semántico prevalece sobre el carácter puramente formal.

Respecto a los sonidos anecdóticos, la posición de François Bayle es clara: “En una obra acusmática, la imagen sonora de un tren en marcha no es el tren en sí mismo que se vuelve invisible, aunque sea perfectamente identificable: ‘*Esto no es una pipa*’ como dice Magritte”.⁵⁶ En este caso, la famosa tela de Pitágoras disimula la fuente física del sonido, pero no su contenido expresivo. Por añadidura, al reducirse el número de estímulos perceptivos, el sonido acusmático contribuye a concentrar la atención del auditor sobre su contenido.

⁵⁶ Ver BAYLE, François. *Musique Acousmatique, Propositions... positions*. Institut National de l’Audiovisuel & Editions Buchet/Chastel, Paris 1993.

La emergencia de imágenes icónicas se produce de manera sutil, ambigua, debussyana. Lejos del pintoresquismo, se trata más de un paisaje mental que de un simple paisaje sonoro. La acusmática está impregnada de vivencias, de sonidos familiares, de formas conocidas o semi-conocidas, furtivas, escondidas, enigmáticas, todas ellas de una riqueza dramática excepcional.

Espacio escénico-acusmático.

En el teatro, lo que interesa es precisamente el contexto en que se produce la enunciación, ya que el espectador, por convención, tenderá siempre a una lectura causal, indicial. El hecho de que los sonidos no visibles -o acusmáticos- no necesiten de un anclaje visual dentro de la escena para ser correctamente identificados, no significa que se los considere, necesariamente, como una continuación espacio-temporal entre escena y extra-escena. Sólo en la concepción de la representación naturalista la extra-escena existe exactamente como la escena. En el teatro post-representativo, el estatuto de la extra-escena trasciende su existencia como espacio físico, de manera tal que el pasaje de la escena a la extra-escena puede tener otro tipo de connotaciones.

Ambas espacialidades conforman paisajes imaginarios donde acontecen acciones paralelas, no sólo pueden tener su propio espacio sonoro, sino que pueden estar totalmente fundadas en él. A partir de aquí, el centro de interés por las causas del evento sonoro -visibles o no; justificadas por un saber o no- se traslada desde los presupuestos del lugar físico, a los presupuestos de los espacios simbólico-referenciales habilitados por una serie de relaciones intersubjetivas. De allí que el espacio dramático, como dimensión en el diseño del artificio, se construya también en base a una estratificación de universos sonoros, como transparencias capaces de focalizar diferentes lugares virtuales de enunciación, en sucesión o en simultaneidad. La diferenciación y espacialización de estos planos dramáticos se fundarían en una relación entre la capacidad de los personajes para la percepción/emisión manifiesta de los eventos sonoros escénicos, y el grado de pertenencia a la realidad espacio-temporal y físico-acústica del espectáculo. Esta relación implicaría la filiación convencional a universos sonoros diferentes, cuyos

extremos corresponderían a la oposición *mimesis-diegesis*, que remite al concepto aristotélico de los modos dramático y épico.

En el espacio dramático propiamente dicho *-mimesis-*, el mundo sonoro es perceptible y emitible entre personajes. Es un espacio-tiempo unidireccional, el de una dramática manifiesta. En definitiva, un espacio dramático de superficie. Dentro de este espacio, pero más profundamente, los personajes pueden pensar, recordar, soñar e incluso emitir eventos sonoros desde su propia temporalidad interna, sin ser oídos por los demás personajes. Se trata de un espacio dramático interior, profundo, el espacio *diegético*. Un mundo sonoro que pertenece a un espacio-tiempo escénico paralelo, construido por cualquier intervención metadiscursiva, visible o en *off*, y que generalmente no perciben los personajes del espacio dramático. Más allá de la *diégesis*, podría proponerse el concepto de *extra-diégesis*, donde la relación escena-emisor y espectador oyente estalla desde el punto de vista convencional. Es decir, cuando se produce una discontinuidad entre *mimesis* y *diégesis*.

Presencia-ausencia. Implicaciones de la voz.

La función acusmática del sonido posee soberbias dotes para establecer relaciones semánticas y expresiones infinitas sobre la presencia/ausencia de los personajes. En este sentido, el trabajo con la voz puede ofrecer interesantes posibilidades.

A partir de las experiencias extremas de Artaud y las investigaciones de la poesía y la música contemporáneas, la voz ha sido explorada en escena de formas muy variadas. Hoy la encontramos amplificada por micrófonos, transformada y modificada por los diseñadores sonoros e incluso producida electrónicamente. Más que un órgano o un instrumento, la voz en el teatro aparece principalmente como productora de un espacio sonoro de fuentes múltiples, ya sea a partir del desdoblamiento de un cuerpo presente en escena, de grabaciones o de *samplers*.

Una voz acusmática nos informa tanto sobre aquel que la emite como sobre el contenido de lo que dice, o sea, nos informa tanto en relación al lenguaje como en relación al cuerpo. Mediante la palabra proferida, la voz acusmática modula

una imagen de cuerpo: cuerpo afectado, cuerpo social, cuerpo étnico, cuerpo inconsciente. También nos propone una imagen del estado físico y psíquico de ese cuerpo, que puede concordar con un cuerpo físico visible, si es que lo hay, o distanciarse de él. La voz puede dar una imagen verosímil, que se corresponda con nuestras expectativas culturales y sociales, o proponernos otros cuerpos.

“Para quienes la escuchamos a puertas cerradas en nuestros teatros, -la voz acusmática- nos recuerda a menudo a los personajes de un cuento de Allan Poe que se llama *Shadow. A parable (Sombras)*. Entonces, fascinados ante un fenómeno sonoro a la vez inquietante y gozoso, recordamos a aquellos supervivientes de una catástrofe cósmica que, encerrados en un refugio junto al cadáver de uno de sus amigos, veían surgir repentinamente, como respuesta a sus llamados, una sombra sobredimensionada cuya voz se describe en el cuento de la siguiente manera: ‘el timbre de la voz de la sombra no es el timbre de un solo individuo, sino de una multitud de seres, y esta voz, variando sus inflexiones de sílaba en sílaba, cae confusamente en nuestras orejas imitando los acentos conocidos y familiares de miles y miles de amigos desaparecidos’. (...) Nos encantan aquellas voces que, si bien nos confrontan con la muerte, también hacen revivir para nosotros los difuntos, exponiendo su presencia dentro de un cuerpo inmaterial sonoro, multiplicando las sombras de sus apariciones dentro de cuerpos múltiples, polífonos y polílogos. Tanto el timbre de estas voces, es decir su calidad de sonido, como su melodía, el estilo personal de la locución, están sumidos a una dialéctica de la presencia y de la ausencia visual de la fuente sonora. Esto revela una teatralidad que pone en juego un más allá, ofreciendo a la escucha un espacio sonoro particular. Son este timbre y esta melodía singulares los que nos sugieren la presencia de un cuerpo físicamente ausente.”⁵⁷

La confrontación entre una voz grabada, o *sampleada*, con otras voces articuladas en directo, o con un cuerpo mudo presente en escena, es capaz de suscitar un fuerte impacto en el espectador. Un ejemplo interesante es la voz del joven Krapp en *Krapp's last Tape* de Samuel Beckett, espectáculo puesto en

⁵⁷ FINTER, Helga. *Mime de voix, mime de corps: l'intervocalité sur scène*. En *Théâtre: espace sonore, espace visuel*. Presses Universitaires de Lyon 2003. pp.71-72.

escena en Frankfurt por Klaus Michael Grüber, en 1987. En esta puesta, la voz grabada del actor Bernhard Minetti dialoga fluidamente con un viejo personaje que está en escena. El uso del dispositivo vocal permite al espectador relacionar el cuerpo sonoro de una voz grabada catorce años antes en Brême, con el cuerpo del anciano mudo presente en escena.

Del deseo de asignar una voz acusmática a un cuerpo social se ve tentado *Voyage au bout de la nuit* de la Societas Raffaello Sanzio, dirigida por Romeo Castellucci y presentada en el Festival de Avignon de 1999. En este concierto escénico, la declamación *Le parole in libertà* de los futuristas se combina con el trabajo vocal de las radiofonías de Artaud para hacer sensiblemente presente, a partir del tratamiento vocal y sonoro, el paisaje de guerra de la obra.

Las exploraciones de Artaud con la voz, ya sea a través de sus radiofonías o de los escritos posteriores a 1945, muestran cómo es capaz de hacer “bailar” con las palabras, a las voces y los timbres de su propia voz para proyectar un cuerpo múltiple de palabras y voces sopladadas, haciendo a la vez oír la euforia y percibir el proceso de un sujeto que se niega a ser reducido en un cuerpo. La experiencia de Artaud no se reduce al teatro, sino que constituye un límite como experiencia singular. Si bien cita también en sus radiofonías unas voces que podrían revelar una tipología social -voz de una anciana, voz retórica de un personaje oficial, voz débil de un periodista-, su trabajo no se limita a una intervocalidad semántica, tributo de las retóricas de la vida pública y privada que codifica estados sociales y psicológicos. Artaud es capaz de dar a cada voz una dirección para su propia búsqueda, pero no un método.

Voyage au bout de la Nuit, confronta una de las experiencias futuristas menos radicales con las voces de Artaud, con el fin de desatar la base pulsional -la agresividad, el combate- a través de la musicalidad del texto. La entonación rítmica reemplaza aquí a la entonación significativa: la puesta en primer plano del ruidismo de las consonantes, la coloración de las vocales-timbre, de los saltos de altura de la voz de más de una octava en el interior de las palabras y de las secuencias, la aceleración y el ralentí, y la aglutinación de sonidos, proponen

infinitas modulaciones de los cuerpos sonoros. Como resultado, las palabras no subsisten más que en forma de alocución gritada o escandida.

En *Voyage au bout de la nuit*, la voz revela un cuerpo-síntoma, un cuerpo histérico colectivo a través del cual se reafirma, contra la ley simbólica, una realidad física imaginaria. La verdad de este cuerpo será entonces, más que nunca, aquella del sentido y de la significación de la palabra.

También de 1999, Castellucci utiliza la voz radiofónica de Artaud en otra de sus obras, *Genesi from the Museum of Sep*. En este caso, el loop de la frase “Usted delira Señor Artaud, usted está loco de atar”, extraída del final de la emisión, anunciaba -mediante una especie de contrapunto semiótico- la segunda parte muda del espectáculo, la cual sugería escénicamente la experiencia de los campos de concentración nazis. La voz de Artaud, estridente y apresurada, comentaba la verdad pulsional de otra voz extrema, contemporánea a la suya y también muy difundida por la radio: la voz de Hitler.

Voces radiofónicas y esquizofonia.

En una última reflexión, cabe acotar que la utilización de grabaciones radiofónicas dentro del contexto teatral es una consecuencia lógica de la evolución cotidiana de nuestra sensibilidad. En el mundo contemporáneo, el medio sonoro en que nos movemos está poblado de mensajes sonoros cuyo contexto original de espacio y tiempo era otro: la radio, la televisión, o la música grabada en diferentes soportes son algunos de ellos.

Según Pierre Schaeffer, el sonido acusmático de la radio o del altavoz nos permite recuperar, sin anacronismos, una vieja tradición que restituía al oído la sola y entera responsabilidad de la percepción. Así como en la antigüedad fue el biombo, ahora es un conjunto de transformaciones electroacústicas las que nos vuelven a colocar en las condiciones de una experiencia semejante.

La experiencia electroacústica provoca siempre la arbitrariedad del contexto, lo que conduce, según el discurso ecologista, a una situación esquizofónica. El término *esquizofonia* (del griego *skhizein* -separar, disociar-) fue acuñado por

Murray Shafer⁵⁸ y se refiere a la disociación de un sonido original de su transmisión o de su reproducción electroacústica: históricamente, los sonidos se producían en el momento de ser oídos y un mismo sonido nunca podía ser oído dos veces -es decir que siempre se oían sonidos nuevos-. A partir de la manipulación electroacústica, la referencia al contexto desaparece, ya que es posible disociar el sonido de aquello que lo produce. Los sonidos, despegados de sus fuentes naturales, amplificados, manipulados, adquieren una existencia propia. Como consecuencia, a menudo se convierten en sustitutos ilusorios que reemplazan un vacío o a los sonidos naturales. El discurso ecologista es sumamente crítico con este tipo de sustituciones sonoras. Sin embargo -como reconoce Ángel Rodríguez-⁵⁹, tomar estas experiencias en sentido negativo nos llevaría a rechazar de antemano todas las posibilidades de extensión del conocimiento y de renovación creativa con el medio que permite la tecnología: “Si la máquina es usada como un sustituto de oír -como cuando se dice ‘lo tengo en cinta’-, entonces se gana poco con su uso, pero si es usada como una extensión de oír -en el mismo sentido que el telescopio o el microscopio funcionan para el ojo-, entonces se está constantemente aprendiendo algo acerca del sonido y de los paisajes sonoros.”⁶⁰

4.2. Texto visual.

La situación inversa a la de la voz acusmática es la de las palabras silenciadas, recuperadas por los textos proyectados en escena. La particularidad de los textos visuales es que no son analizables en signos o en figuras -como los textos convencionales-, sino que son percibidos como un bloque macroscópico con un *gestus* propio, el cual se encuentra plasmado en la grafía y en la imagen textual de conjunto. Estos textos han sido incorporados a la escena y

⁵⁸ Ver MURRAY SHAFER, R. *Le paysage sonore*. Aubin Imprimeurs. Ligugé, Poitiers 1991.

⁵⁹ Ver RODRÍGUEZ, Ángel. *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Paidós, Barcelona 1998.

⁶⁰ TRUAX. *Handbook for Acoustic Ecology*. British Columbia, Vancouver 1978.

especialmente explotados desde los años noventa, cuando se generalizaron los subtítulos de espectáculos extranjeros. La riqueza plástica de estos enunciados ha motivado que estas *escrituras textuales escénicas* ya no sólo se utilicen al comienzo y al final de un espectáculo -es decir, como introducción o epílogo-, o como simple traducción, sino también durante su desarrollo, de forma totalmente integrada al espectáculo. Este es el caso, por ejemplo, de *Vole mon dragon* de S. Nordey, presentado en el Festival d'Avignon de 1994, donde se proyectaban diarios íntimos escritos a mano sobre hojas de cuadernos escolares.

Dominique Pitoiset, que viene de las artes plásticas, se interesa particularmente por el impacto del texto proyectado en escena, cuya fuerza expresiva -reconoce- puede llegar a superar la intensidad del texto oral. En su montaje de *Las Bodas de Fígaro* de Mozart, en el Théâtre du Jorat en 1995, Pitoiset no solamente introduce diapositivas indicando el guión, sino que proyecta sobre el telón, durante la obertura, un texto del monólogo de Fígaro que en su época había sido cortado por la censura. “En *Las Bodas de Fígaro* descubrí un poco mejor mi relación con la ópera -comenta-. En realidad en ópera no es el libreto lo que se subtitula, sino la música. Cuando trabajaba en la puesta en escena de las *Bodas de Fígaro*, y comenzaron a mostrarme cuales serían las diapositivas para los subtítulos, estaba absolutamente horrorizado. Me proponían un montón de elipsis, abreviaturas, trozos de resúmenes, y yo me dije: que esté todo y que lo pongan realmente en escena, que piensen en un lugar para ello, o que no haya nada. Pero el director quería los subtítulos, así que re-trabajé completamente las diapositivas con mi asistente. No solamente los subtítulos, sino también las indicaciones -Acto I, Acto II, Acto III-, el título, y luego el monólogo de Fígaro, que había sido cortado por el poder de la época: éste lo proyectamos claramente sobre el telón durante la obertura. Es decir que, de repente, vimos como la escritura recuperaba el origen del proyecto de la ópera.”⁶¹

Pitoiset narra otras experiencias con el texto proyectado en una conferencia pronunciada en Rennes en 1996: “Cuando pusimos en escena *El Misántropo* en Túnez, y vi por primera vez escrito, en medio de la oscuridad, en árabe y en rojo,

⁶¹ PITOISET, Dominique. *Les écrans sur la scène*. Ed. L'Age d'Homme, Suisse 1998. p.324.

“Teatro Municipal”, reconocí que esta grafía era magnífica. Esto me recordó una bonita exposición que hubo en París hace años, sobre la relación de nuestras culturas con lo escrito, donde se podían ver, inventariadas, todas las escrituras. A mi me encanta eso, ya que vengo de las artes plásticas. Fue entonces cuando me reposicioné completamente respecto de la idea del subtítulo. Para mi, hasta entonces, el subtítulo servía para entender una obra extranjera en francés, mientras que mi primera experiencia en teatro había sido hacer entender un texto francés que yo entendía bien, escribiéndolo en una grafía que yo no entendía ni leía. Esta abstracción de la escritura había creado para mí una voluptuosidad increíble. Comenzar a proyectar lo escrito, fue finalmente crear una lengua donde las palabras son como objetos suspendidos en el espacio, objetos que van a salir de la página para luego volver. (...) Del *Tartufo* -montado en la Comédie-Française en 1997-, lo que me atrajo fue poner en escena la 1243^a o 1244^a versión de *Tartufo* en Francia, hacer girar la recurrencia del repertorio de la misma manera que gira la grafía por el espacio escénico antes de volver al libro.”⁶²

Un grupo que explota magistralmente el recurso del texto-imagen es La Fura dels Baus. Uno de los ejemplos más interesantes es el de *La Flauta Mágica* de Mozart, estrenada en 2003. En este caso, la Fura contaba con la colaboración de Rafael Argullol, quien había elaborado una serie de pictogramas -poemas visuales- a partir del texto de la obra, los cuales, proyectados sobre el espacio escénico, sustituían a los diálogos originales de la ópera. (Fig.5)

A propósito de *La Flauta Mágica*, Argullol comenta: “La labor de La Fura dels Baus refuerza la vigencia actual de la ópera apelando, precisamente, a una visión moderna de los contenidos míticos del género. Contra la arqueología preciosista, La Fura reconvierte la plasticidad de la ópera de una manera revolucionaria, siempre respetuosa con la verdad enigmática de la música. Con *La Flauta Mágica* se completa la inmersión de la ópera en la sensibilidad contemporánea, poniendo de relieve la importancia de la palabra, a menudo olvidada en las representaciones tradicionales.

⁶² PITOISET, Dominique. *Les écrans sur la scène*. Ed. L’Age d’Homme, Suisse 1998. p.323.

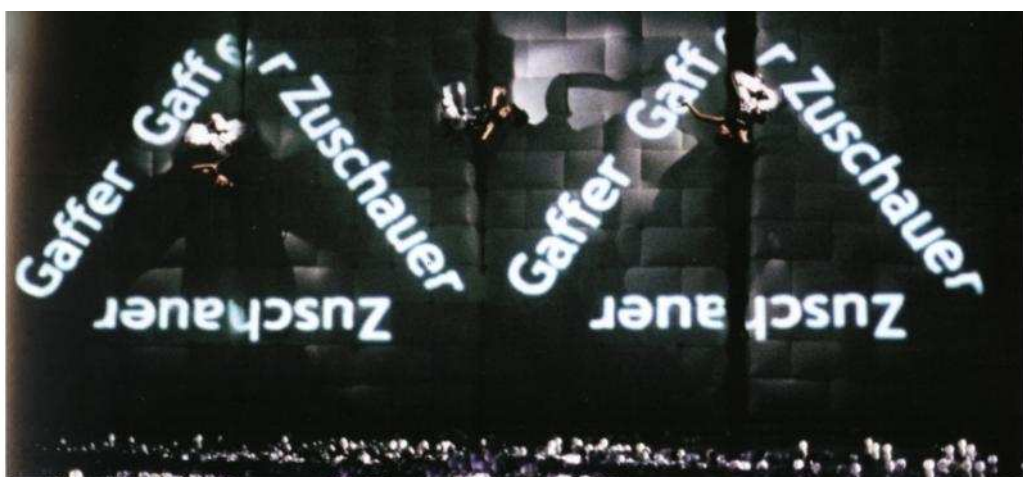


Fig. 5



Fig. 6

LA FURA DELS BAUS
Fig. 5. La Flauta Mágica 2003. Fig. 6. L'Atlàntida 1996.

En su concepción de la ópera, *La Fura dels Baus* responde con audacia a un viejo reto que, con nuevos avatares, se produce cíclicamente: el sueño de la obra de arte total.”⁶³

En *L’Atlántida*, de 1996, *La Fura* también apela al texto proyectado de una manera particular. *L’Atlántida* había quedado inacabada con la muerte de Manuel de Falla, siendo finalizada luego por Ernesto Halffter. Se trata de un oratorio que combina textos en catalán de la obra homónima de Jacinto Verdaguer, con otros de carácter religioso en latín y en castellano. De esta combinación de música original y textos preexistentes se extrae una rica simbología. Carlos Padrissa comenta: “Nos pareció que *L’Atlántida* era una metáfora de la imposibilidad de la creación, de la muerte de la utopía artística que, como el continente perdido, se hunde en el mar dejando sólo una leyenda. Este carácter metafórico encaja perfectamente con las biografías de los tres creadores que participaron en la concepción de la obra. Los tres, Falla, Sert y Verdaguer, dejaron obras inacabadas a causa de una muerte prematura, de los imprevistos del destino o de las necesidades más terrenales. (...) De este juego de relaciones, tal vez muy sutiles, nació la idea de integrar a los creadores a su obra, de dotarlos de un código de significación y de elevarlos al nivel simbólico.”⁶⁴ Hacia el final del espectáculo, el texto del coro, a modo de karaoke, aparece proyectado en la pantalla. Luego las llamas devoran el texto, símbolo del incendio de los Pirineos, uno de los pasajes del poema de Verdaguer, cuya figura es personificada por un intérprete de aparece sobreelevado en el centro de la imagen. (Fig.6)

4.3. Sinestesia.

La relación establecida entre sonidos y colores se conoce con el nombre de *sinestesia*. Aunque según Chion, en los lugares donde se habla de *sinestesia*, a menudo habría que ver *transensorialidad*, lo cual evitaría reducir las relaciones

⁶³ ARGULLOL, Rafael. En *La Fura dels Baus 1979-2004*. Electa, Barcelona 2004. p.340.

⁶⁴ PADRISSA, Carlos. En *La Fura dels Baus 1979-2004*. Electa, Barcelona 2004. p.166.

entre percepciones luminosas y percepciones sonoras al ámbito de las llamadas “audiciones coloreadas”. Se denominan *transensoriales* a las percepciones que no pertenecen a ningún sentido en particular, pero que pueden tomar prestado el canal de un sentido o de otro, sin que su contenido y su efecto queden encerrados dentro de los límites de un solo sentido.

Experiencias sinestésicas históricas.

Más o menos fundadas o arbitrarias, las experiencias sinestésicas proliferaron con gran éxito durante los siglos XVIII y XIX, despertando el interés de los científicos y la curiosidad de las masas, y dando un primer paso fundamental hacia la percepción conjunta del sonido y de la luz. Uno de los primeros intentos de conciliar de forma racional la gama de los sonidos y la de los colores fue plasmado por Isaac Newton en su famoso tratado *Óptica* de 1701. Para ello partía de una división arbitraria de los siete intervalos de los tonos de la octava: entre re y mi, el violeta; entre mi y fa, el añil; entre fa y sol el azul, y así sucesivamente, creando un sistema inédito de comparación tabular entre los sonidos y los colores a través de la representación de un círculo cromático que producía la ilusión de que los colores circulaban de un modo similar a las octavas.

Siguiendo a Newton, aunque criticando sus postulados de la física de los colores, el padre jesuita Louis-Bertrand Castel inventaba en París su famoso “clavicordio ocular”. Mucho antes de que las vanguardias de principios del siglo XX se apropiaran de la temática de la movilidad, el padre Castel intentaba producir “unas magias cromáticas abstractas que se manifestaban en la temporalidad de una contemplación ya no estable sino cambiante, a la medida del insaciable afán de curiosidad del espectador moderno.”⁶⁵ Para este fin, su “clavicordio ocular” contaba con un teclado cuyas teclas activaban unas láminas de tela finísimas, impregnadas de distintos colores que, respondiendo a una nota, pasaban ante una llama que impulsaba una proyección espectral de luz coloreada. El objetivo del padre Castel era ofrecer a la vista una forma en permanente

⁶⁵ ROUSSEAU, Pascal. *Música coloreada*. En VV.AA. *El arte abstracto. Los dominios de lo invisible*. Fundación Cultural Mapfre Vida, Madrid 2005. p.55.

gestación, capaz de expresar los movimientos del alma y superar el sentimiento de finitud de sus fieles.

A comienzos del siglo XIX, y a partir de la aparición de la teoría ondulatoria de la luz, se conocen los primeros cálculos vibratorios del color, lo cual reabre el camino a todos los sistemas de equivalencias cromáticas del sonido. Mientras tanto, “se perfila en un horizonte cercano la esperanza de una nueva percepción lograda gracias a una sinestesia generalizada, la *lingua adamica* del hombre nuevo”.⁶⁶ Con la llegada de la electricidad, la denominada “música para los ojos” experimenta un nuevo auge. El diálogo sinestésico adquiere entonces una resonancia especial, en el seno de una cultura urbana obsesionada con los fenómenos de atracciones sensoriales y que se debate entre el consumismo de los bulevares y la estética de la diversión. Las revistas técnicas de difusión masiva divulgaban el proyecto de traducción visual del sonido aprovechando el interés suscitado, encarnando un irremediable proceso de vulgarización científica. A partir de entonces, el objetivo de las investigaciones fue el de encontrar un dispositivo técnico capaz de asegurar la movilidad de los colores y la emancipación del sujeto: “Aún no conocemos las imágenes desprovistas de forma y sujeto y que sólo son puro color. Incluso el impresionismo más avanzado no nos ha llevado nunca tan lejos. De momento no existe el arte puro del color, que no trate sino del color en sí y por sí mismo”.⁶⁷

En 1926, Baranov-Rossine patenta un “piano optofónico” que va introduciendo progresivamente componentes eléctricos y electromagnéticos, y hasta un sistema de mando a distancia, a fin de optimizar los efectos de desmultiplicación de la imagen. En efecto, más que la traducción visual de una sinfonía musical, Baranov intenta producir un vórtice de colores abstractos en el que la mirada del espectador se precipita para perderse del todo. Un auténtico vértigo de los sentidos que prefigura las investigaciones psicodélicas de los años sesenta. (...) La pintura, al abandonar el marco estático del lienzo, no sólo adquiere una profundidad óptica capaz de reproducir el efluvio vibratorio de la

⁶⁶ ROUSSEAU, Pascal. *Música coloreada*. En VV.AA. *El arte abstracto. Los dominios de lo invisible*. Fundación Cultural Mapfre Vida, Madrid 2005. p.54.

⁶⁷ Idem. pp.58-59.

luz, sino que crea un “campo de acción” en el que además de invitar al cuerpo en todas sus dimensiones perceptivas, acoge la transcripción visual del campo de actividad del pensamiento, un campo de “voluntad”. La vibración se extiende claramente al ámbito extrasensorial del pensamiento.

La analogía musical, lejos de presentarse como un modelo físico o metafísico -principios de correspondencia y acercamiento entre las gamas-, pasa a asociarse a los datos fisiológicos del ritmo: “el color, al dotarse de movimiento, puede rivalizar con los efectos empáticos de la música. (...) Por lo tanto, la verdadera analogía con la música no se impone sino en la forma luminosa pulsativa. El color es considerado ante todo como una energía atmosférica, inseparable del movimiento ondulatorio que la propaga, lo que Survage llama la “energía-ambiente”. Con la invención del cine, el principio de la sinestesia es llevado hasta sus últimas consecuencias, ya que “la música y el cine se unen en una misma cultura dinámica del inconsciente, con la ensoñación como tronco común.”⁶⁸

Nuevos alcances de la sinestesia.

Uno de los artistas contemporáneos que mejor ha logrado unificar este tipo de tendencias sinestésicas en su obra, tanto en sus video-instalaciones como en sus dispositivos escenográficos, es Bill Viola. Según comenta Félix Duque, el trabajo de Viola anuncia “una nueva era en la que abandonamos el razonamiento deductivo y nos dirigimos a modelos de tipo asociativo. (...) Viola no piensa en conceptos sino en imágenes, proponiendo un *cultivo de transacciones sensoriales* con el que intenta romper la costra de las cosas para extraer por expansión, compresión o deformación, los elementos que las componen. De esta metodología podemos decir que se acerca a la fusión y a la disolución, mientras se aleja de la identidad y la separación rígida entre los cuerpos. Se acerca al *ser* a medida que se aleja del *ente*.” Viola hace coincidir la eclosión de los medios ópticos de comunicación con el final de la era mecánica, “como si, en salto cualitativo, las potencialidades virtuales latentes en la máquina hubieran superado con creces las

⁶⁸ ROUSSEAU, Pascal. *Música coloreada*. En VV.AA. *El arte abstracto. Los dominios de lo invisible*. Fundación Cultural Mapfre Vida, Madrid 2005. p.67.

prestaciones de ésta y, crecidas, la hubieran puesto en su sitio, convirtiendo en vertiginoso viaje al interior del hombre -en- situación (adentrándose así en lo infrahumano o en lo sobrehumano) aquello mismo que, al principio de la Modernidad, se presentaba como un programa de dominación de la naturaleza exterior por parte de un sujeto autoconsciente y perfectamente dueño de sí mismo”.⁶⁹

De esos medios ópticos, entre los cuales se encuentran la fotografía, el cine y el video, dice Viola que “nos devuelven el mundo”, y por eso son mucho más profundos y misteriosos de lo que la gente cree. Por naturaleza, son instrumentos no primariamente de visión, sino de filosofía en un sentido antiguo, original. Esos instrumentos no se limitan a hacernos *ver* las cosas del mundo, o sea, a que nos hagamos de ellas una *representación*. Ni siquiera nos acercan a ellas, y menos a eso que algunos se empeñan en seguir llamando *sense data*. “Lo que ellos aportan no es sino el *mundo mismo* en su integridad cosmoantrópica; esto es, sacan a la luz la cohesión, el entramado en el que estamos comprometidos a través de las tecnologías de la imagen óptica. Pues esas máquinas producen contenidos, cuyos productos son marcas (*imprints*: improntas; literalmente: *im-presiones*; *typoi*, en griego) directas del mundo exterior. Se trata en suma de contenidos en cuanto impronta *inmediata* del mundo, *antes* de la separación entre sujeto y objeto: ontológicamente previos a esa cartesiana distinción, propiciada por el dominio del *homo typographicus*.”⁷⁰

Ya en 1961 Marshall McLuhan había advertido que con la televisión -que señala el paso de la era eléctrica a la era electrónica- se habría producido un cierre sinérgico de lo que cabría considerar como *exteriorización mediática* del entero aparato sensorial humano: “Mi hipótesis de trabajo -decía- se basa en la observación de que nuestros medios técnicos, desde la escritura y la imprenta, son extensiones de nuestros sentidos. Sugiero que la última de tales extensiones, la televisión, es una extensión no solamente de la vista y del sonido, sino de esa misma *sinestesia* a la que el artista de siglos pasados se esforzaba en acceder a

⁶⁹ DUQUE, Félix. *Bill Viola versus Hegel*. En KUSPIT, Donald. *Arte digital y videoarte*. Círculo de Bellas Artes Madrid 2006. p.163.

⁷⁰ Idem. p.164.

través de los valores tangibles, táctiles, de la nueva visión; la televisión no es sólo vista y sonido, sino tangibilidad”.⁷¹

Siguiendo el análisis de Félix Duque, encontramos los fundamentos de esta teoría en Herder, cuya concepción de la razón como *armonía sinestésica* se opone necesariamente a la de su maestro Kant y a la de sus sucesores, especialmente a Hegel. No obstante Herder comparte con ellos la misma noción subjetiva de base: “somos nosotros los que hacemos una *imagen* de la *cosa*”. Herder habla de un *sentir pensante*, o sea de un pensar en el que el pensamiento no es un producto puro e incontaminado de la razón, entendida como una facultad superior a la imaginación o a la sensibilidad, y separada de ellas. El pensar herderiano consistiría más bien en una conciencia de la armonía y co-pertenencia, plasmada en imagen, de nuestro yo y de las cosas vividas, así como de la descarga continua de un régimen sensorial en otro, tal como ver sonidos o escuchar colores: una conciencia sinestésica mediante la cual no sólo nos sentimos familiarizados con las cosas, sino que nos reconocemos como existiendo en las frecuencias de intensidad con que ellas nos afectan.

Dentro de este contexto encontramos a Bill Viola, como una suerte de sismógrafo sensible a lo que está ocurriendo hoy, no sólo en el arte sino en todos los ámbitos de la comunicación, como un artífice de una obra de arte total en la que se funden el cine, la performance, la pintura y el sonido. Una obra que ya no se concreta en cosas sino en acciones, y que exige cada vez más esfuerzo cognitivo por parte del espectador. En las obras de Viola la música, las palabras, la narración, cuando no desaparecen completamente, tienen un sentido subordinado, casi residual. “En este caso no habría tampoco “pensamiento” en el sentido hegeliano del término. No habría pues “razón”, ya sea dialéctica o deductiva, y en cambio alcanzaría predominio absoluto aquello que Hegel desechaba, a saber: la “convicción sentimental”, la *intención* de cada uno.”⁷²

⁷¹ DUQUE, Félix. *Bill Viola versus Hegel*. En KUSPIT, Donald. *Arte digital y videoarte*. Círculo de Bellas Artes Madrid 2006. pp.155-156.

⁷² Idem. p.154.

4.4. Sincronía.

Cuando un receptor se enfrenta a cualquier tipo de formas perceptivas sonoras y visuales simultáneas, tiende de una forma natural a buscar conexiones entre ellas. La *fusión perceptiva audio-visual -síncresis* para Chion- se apoya básicamente en la explotación de la coincidencia o la no coincidencia temporal entre el sonido y la imagen. Es decir, en los principios de sincronía: “Se denomina *sincronía* a la coincidencia exacta en el tiempo de dos estímulos distintos que el receptor percibe perfectamente diferenciados. Estos dos estímulos pueden ser percibidos por el mismo sentido -por ejemplo, el oído: sincronía entre distintos instrumentos musicales- o por sentidos distintos -por ejemplo, vista y oído: sincronía audiovisual-.”⁷³

Para poder abordar la fenomenología generada por la suma de la imagen y el sonido es necesario acotar, por un lado, la tendencia natural del receptor a la coherencia perceptiva y por otro, la búsqueda y la construcción por parte del creador de relaciones formales directas o ambiguas entre el material sonoro y el visual.

Desde el punto de vista del discurso audiovisual, cuando un receptor percibe sincrónicamente dos fenómenos diferenciados caben tres posibilidades de decodificación en función del nivel de precisión de la coincidencia temporal:

- Cuando la sincronía es permanente y muy precisa, el receptor tiende a percibir que los dos fenómenos provienen de la misma fuente, o de fuentes que están en relación directa; se produce una *unificación*.
- Cuando la sincronía es extensa en el tiempo, pero hay un margen de precisión escaso al tomar puntos concretos de referencia, el receptor tiende a percibir los dos fenómenos como provenientes de fuentes distintas que buscan relacionar su evolución en el tiempo. Este tipo de sincronía produce un fuerte efecto metafórico, denominado *sincronía estética*.

⁷³ RODRÍGUEZ, Ángel. *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Paidós. Barcelona 1998. p.253.

- Cuando la sincronía es puntual, esporádica e imprevisible, el receptor tiende a percibir los dos fenómenos como totalmente independientes, decidiendo racionalmente que su coincidencia en el tiempo es puramente accidental; se produce un *sincronía casual*.

En relación con los umbrales de tolerancia de nuestra percepción, la sincronía cumple principalmente dos funciones:

- Conducción de la atención visual: un recurso que se utiliza para conducir la atención del receptor sobre alguna de las formas visuales es la sincronización de los movimientos de una forma concreta con determinados estímulos acústicos que suenan, por ejemplo, más intensos o mejor definidos.
- Control del impacto emocional: a través de la manipulación del desfase temporal entre sonido e imagen, ya que nuestro sistema perceptivo tolera cierto desfase de la sincronía entre imagen y sonido sin que se deje de desencadenar el efecto de fusión audio-visual.

La fenomenología perceptiva que desencadena la relación sincrónica entre composición sonora y movimiento visual permite diferenciar dos de sus utilidades expresivas más conocidas:

- Control del ritmo visual: la sensación de adecuación o no de una música -o de una serie de sonidos- a una imagen en movimiento depende de que el *tempo* sonoro sincronice con alguno de los movimientos perceptibles visualmente. Cuando esta sincronía se produce el ritmo se apreciará fluido, cuando no se produce, será entrecortado.
- Control de los efectos sobre el espectador: el hecho de que el ritmo del sonido sincronice o no con el movimiento visual determina el grado de placidez o de provocación sugerido y, por lo tanto, el grado de agradabilidad, de reacción y de implicación perceptiva del receptor.

Ciertos aspectos de la sensación sonora se dejan influir más fácilmente por las informaciones visuales:

- A nivel espacial, el sonido se aloja en la percepción allí donde vemos, o incluso situamos mentalmente una causa. En este caso, la *sincronía* se transforma en un fenómeno de *imantación espacial*.
- En el plano de la identificación causal, el sonido informa vagamente sobre la causa, si lo comparamos con la precisión de la información visual. Esto provoca que a un mismo sonido se le atribuyan muchas causas, lo cual lo hace potencialmente figurativo y altamente influenciable sobre cualquier indicio visual de una posible fuente. Al contrario, el sentido de la audición es mucho más estable que el de la vista, lo cual explicaría su gran capacidad de estructuración.

A nivel teatral, la sincronía puede manifestarse de maneras muy diferentes en las relaciones entre el actor y su voz, entre la escena y la extra-escena, entre un cuerpo en escena y un cuerpo proyectado, etc. A modo de ejemplo, podría citarse el espectáculo *Perséfone* de Robert Wilson, cuya primera escena muestra a un actor sentado solo en la penumbra azul del escenario. Un cañón de seguimiento recorta su mano iluminada acariciando lentamente su cuerpo estático. El actor susurra un texto, pero el sonido de su voz se oye desde el fondo de la sala con un considerable *delay*. Su mano y su voz son ajenas a él, desdoblan su personaje pero, al mismo tiempo, lo constituyen en toda su plenitud. El personaje se encuentra desbordado por su cuerpo, por su deseo, por sus pensamientos, sobre los cuales ya no tiene control.

5. LO AUDIOVISUAL EN ESCENA.

5.1. Antecedentes históricos.

La historia del teatro del siglo XX puede leerse como una serie de tentativas de trascender la caja escénica y de volver al interior de los límites formados por ésta. A partir de la proyección audiovisual, es posible abandonar la escena y regresar a ella sin necesidad de salir del escenario. La irrupción de la virtualidad permite, entre otras cosas, desplazar los límites espaciales, flexibilizar la frontera entre espacio y personaje, o desdibujar el corte semiológico entre la escena y la sala.

Las proyecciones cuentan ya con una larga trayectoria en el teatro, desde la década de 1920 hasta nuestros días. En 1923, Meyerhold es el primero en utilizar la técnica del montaje de cine policial en unas proyecciones para *La Terre Cabrée*, un espectáculo que introduce imágenes, textos, slogans, documentos, dibujos y fotos de actualidad. Meyerhold continúa utilizando proyecciones fijas en numerosos espectáculos hasta los años '30, época en la que comienza a proyectar filmes documentales o de animación, y fundamentalmente, grabaciones de giras de teatro, como en el caso de *Coup de feu*, de 1929.

En Alemania, Erwin Piscator utiliza proyecciones en *Drapeux* de 1924, y luego filmes en *Malgré tout* de 1925, y en otras muchas obras. En la ópera de Darmstadt, Wilhelm Reinking y Arthur Maria Rabenalt fundan las experiencias de la ópera contemporánea recurriendo a proyecciones de imágenes. Walter Gropius realiza una serie de proyectos para Piscator que, aunque nunca llegaron a concretarse, integraban múltiples superficies de proyección.

En los años '60 se produce un segundo gran momento para el desarrollo de las imágenes en escena, protagonizado por los espectáculos *intermedias* en Estados Unidos y por las investigaciones de Josef Svoboda en Praga.

La vanguardia norteamericana produce instalaciones y espectáculos performativos donde el actor o el bailarín se interrelacionan con la imagen. En 1965, en *Balloon* de Carolyn Brown, los bailarines Barbara Lloyd y Steve Paxton

danzan delante de un inmenso balón-sonda meteorológica sobre cuya superficie se proyectan imágenes en directo. En *Spring Training*, Robert Rauschenberg fija sobre la espalda de un bailarín una pantalla portátil sobre la cual se suceden series de diapositivas. Además, se crean festivales de *happening filmico*, se utilizan efectos estroboscópicos, etc.

En 1958, Svoboda inventa las técnicas de la *multipantalla* y la *Linterna Mágica*, que encuentran un éxito asombroso en el público. En *Intolleranza*, ópera de L. Nono presentada en Boston en 1965, Svoboda integra por primera vez la proyección televisiva a la escena teatral, convirtiéndola en una obra políticamente comprometida.

Según D. Bablet⁷⁴, hasta 1970 nadie había ido tan lejos como el escenógrafo checo en los dominios de la imagen y del espectáculo audiovisual fundado sobre la proyección múltiple, la combinación de imagen fija o cinematográfica con la acción dramática. Svoboda, por su parte, nunca hablaba de *imagen escénica* -en un sentido puramente escenográfico-, sino que prefería referirse directamente al *espacio dramático*: “Con Luigi Nono, en 1965, experimentamos por primera vez con el video en el teatro -obtuvimos una imagen de 6m x 5m- y trabajamos con él a nivel dramático, ya que mi contribución no era utilizar el video como una simple decoración para la realización de un espacio escénico, sino para la creación de un espacio dramático. Ciertos componentes del espectáculo eran exteriores al edificio. Se trataba de una ópera, el coro se encontraba en un estudio situado a 14 km del teatro y estábamos conectados por un cable. Además habíamos elegido una calle de New York que intervenía como espacio ilustrativo, gracias a la imagen de video. En esta puesta en escena importaba demostrar que podíamos componer un espacio dramático absolutamente libre, conectar tres teatros a la vez. Hoy la distancia ya no cuenta. Podemos imaginar fácilmente una conexión simultánea entre New York, Praga y Milán.”⁷⁵

A partir de los años '80, el progreso del video y el desarrollo de las tecnologías digitales desencadenan importantes transformaciones tanto a nivel del

⁷⁴ Ver BABLET, Denis. *Josef Svoboda*. La Cité-L'Age d'Homme, Lausanne 1970.

⁷⁵ Entrevista con Josef Svoboda y Milena Honzikova. *Psychoplastique de l'espace dramatique*. En *Les écrans sur la scène*. L'Age d'Homme. Lausanne, Suisse 1998. p.298.

proceso de creación y recepción de los espectáculos, como sobre la estructuración interna de la puesta en escena y de sus componentes.

5.2. Dialogo escena-audiovisual.

En términos generales, la introducción de lo audiovisual en el teatro provoca “una lucha a muerte” y una “amigable complicidad” (Pavis) entre dos tipos diferentes de ficción, entre dos formas de visión y de iconicidad. En el teatro contemporáneo, el espíritu de un evento efímero e irrepetible se une con el desarrollo programado de lo audiovisual. Ambos mundos coexisten y se comunican, y es interesante analizar el diálogo que se establece entre ellos.

En cuanto un elemento audiovisual es incorporado a la escena, la escena tiende automáticamente a proyectarse en él. Por *proyección*, la imagen y la escena se contaminan mutuamente hasta formar un nuevo tipo de enunciado. Según observa Pavis⁷⁶, esta contaminación se puede dar a través de las siguientes interacciones:

- *interferencia*: cuando la escena se ve tentada a intervenir sobre la imagen o cuando ciertos aspectos de la imagen son captados y puestos en juego por la escena.
- *contigüidad*: cuando la escena se prolonga en la imagen, creando una línea de fuga, una ventana, o cuando la imagen se proyecta sobre la escena, transformándola.
- *metamorfosis*: cuando existe una transformación perfecta de la escena en imagen -por ejemplo, los actores forman un cuadro viviente-, o cuando el film desborda de su cuadro para insuflar vida a la escena -en los años `20, durante el espectáculo Le Sage, que integraba el primer film de Eisenstein, un personaje cobraba vida y salía de la pantalla enrollando un carrete de película entre sus manos-.

⁷⁶ Ver PAVIS, Patrice. *Vers une théorie de la pratique théâtrale*. Presses Universitaires du Septentrion, Paris 2000.

- *asimilación*: cuando un material se vuelve dominante y asimila al otro. Por ejemplo, cuando un personaje presente en escena es absorbido por la pantalla -el personaje desaparece del escenario y reaparece en el film-, como en el caso del popular espectáculo de cine-teatro *Marciel monte à Paris* de 1997, o de la performance *OR* de Dumb Type, en la que un film rodado desde un coche lanzado a gran velocidad por una carretera arrolla la silueta a contraluz de un actor colocado en el centro de la pantalla, una metáfora violenta sobre el pasaje entre la vida y la muerte, a través de la cual el grupo pone en escena la desaparición de su compañero y cofundador Teiji Furuhashi.

Teniendo en cuenta el origen de las imágenes, su calidad y su contenido, si son transmitidas en directo o en diferido y a través de qué medio, si tienen un referente real, infográfico o virtual, entre otros criterios, varios autores han intentado sistematizar un repertorio razonado del empleo de la cámara y de lo audiovisual proyectado en escena. Dicha sistematización es delicada, ya que estas categorías se descontextualizan, se solapan y se redefinen al ser “transplantadas” al ámbito teatral.

El objetivo de este trabajo no es catalogar la amplísima variedad de medios audiovisuales que existen hoy en día a disposición de los creadores escénicos, sino investigar de qué manera lo audiovisual puede transformar la estructura de la obra dramática, modificar el espacio, manipular el tiempo, modular la dramaturgia, o desestabilizar la relación entre la escena y el actor. En este sentido, la distinción entre una instrumentalización adicional de la imagen y una verdadera escritura polivisual y polifónica, es un paso fundamental para motivar el desarrollo de un teatro capaz de integrar las nuevas tecnologías sin perder su especificidad.

5.3. Escritura escénica-audiovisual.

La integración de las imágenes electrónicas en el vocabulario escénico responde, por un lado, a la exigencia contemporánea de una redefinición de los parámetros de la escritura teatral; por otro, a una necesidad de acercar a la escena los medios y los tipos de percepción que utilizamos a diario en nuestra vida, en un intento de acortar las distancias entre el lenguaje de la escena y el lenguaje cotidiano del espectador. Un buen ejemplo de ello es el trabajo de Giorgio Barberio Corsetti quien, entre 1985 y 1987, a partir de su colaboración con Studio Azzurro, protagoniza un importante cambio de orientación a nivel del proceso creativo. A partir de entonces, su compañía se caracteriza por dos movimientos complementarios que, a primera vista, podrían parecer antagónicos: el retorno al teatro de texto y la exploración de las propiedades dramáticas del vocabulario formal audiovisual. Asimismo, sus experiencias reafirman las referencias a ciertos modelos de las vanguardias históricas, especialmente dadaístas, futuristas y constructivistas, quienes exploraron las potencialidades simbólicas y plásticas del personaje teatral y del espacio, tanto en términos escenográficos como poéticos.

“Desde que comencé a trabajar -comenta Corsetti-, traté de constituir un nuevo lenguaje teatral con los actores, la luz, las proyecciones, la música en vivo o grabada, buscando todos esos elementos con los que era posible contar nuestra contemporaneidad. Para mí, narrar nuestra época ya no pasa solamente a través del texto, sino también por un lenguaje con el cual nos confrontamos en nuestra vida cotidiana. Mi búsqueda está siempre en el límite, en la línea que separa el teatro con otras artes. (...) En *Fausto* de Goethe -de 1995- integraba realmente el video en la dramaturgia. *Fausto* es una obra extraordinaria que abre las puertas sobre la modernidad, sobre la manera de contar el viaje de un individuo en el mundo, un poco a la manera del *Ulises* de Joyce.”⁷⁷ *Fausto* narra el viaje de un ser que está roto, que ha perdido su visión del mundo estructurado. Por lo tanto, para salir de su habitación, necesita de un otro yo, que es Mefistófeles. A través de este

⁷⁷ CORSETTI, Giorgio Barberio. *Des corps faits de lumière*. En *Les écrans sur la scène*. L'Age d'Homme. Lausanne, Suisse 1998. pp.306-308.

ser, que es como la otra parte de Fausto, la cabeza que piensa puede finalmente actuar.

En la puesta de Corsetti, el mundo por donde Fausto viaja con Mefistófeles es muy moderno, y también ha estallado; está destruido, hecho pedazos. La dramaturgia está compuesta a partir de escenas de distintas duraciones -algunas muy cortas, otras muy largas-, así como de estratificaciones temporales diferentes, de escrituras y de espacios diferentes.

“Sobre esta idea -la del viaje- como un espejo roto, trabajé con el video dentro del espectáculo, para traer a escena las imágenes de los actores que estaban dentro de la pantalla, en un escenario escondido. O bien imágenes reales, pero siempre muy simples, reflejos de agua, una luna. O palabras, simplemente.”⁷⁸ Hay un momento, sobre el final, cuando Mefisto y Fausto galopan a caballo para salvar a Margarita. Es una escena muy breve que el texto original sugiere diciendo que los personajes cabalgan ‘sobre negros caballos encantados’: “De hecho en el espectáculo -relata Corsetti- estábamos en el aire, a caballo de los monitores que se desplazaban por el espacio. Sobre una pantalla estaba escrito ‘negro’, sobre otra ‘caballos’, sobre una tercera ‘encantados’. Los televisores hacían un poco el movimiento de los caballos, y las palabras pasaban en sentido opuesto. Era como la escritura aérea de estas tres palabras. En toda esta parte del trabajo, nunca utilicé la televisión de forma descriptiva o narrativa. No había necesidad de contar con imágenes lo que ya estaba dentro de las palabras. Pero es interesante utilizar las propias pantallas como palabras, para crear un discurso poético. Incluso cuando hay palabras, la relación con la escena es siempre conceptual, nunca descriptiva. Es decir que el video opera a un nivel diferente del de la ilustración o las imágenes. Debe crear una relación conceptual con las palabras y la situación.”⁷⁹

A partir de esta experiencia de la Compañía Corsetti, vemos como lo audiovisual trasciende los aspectos puramente formales para adentrarse, a partir de una manifestación poético-espacial, en el proceso de generación de sentido. Para

⁷⁸ CORSETTI, Giorgio Barberio. *Des corps faits de lumière*. En *Les écrans sur la scène*. L’Age d’Homme. Lausanne, Suisse 1998. p.308.

⁷⁹ Idem. pp.308-309.

poder explorar este campo, es necesario identificar primeramente los principales mecanismos que la escena contemporánea desarrolla a partir de su contaminación con lo audiovisual, intentando descubrir sus potencialidades poéticas y dramáticas, su capacidad de exposición y de expresión.

5.4. Mecanismos de-formativos.

5.4.1. Deconstrucción.

En el sentido trivial del término, hablamos de *deconstrucción* cuando la puesta en escena se presenta en forma fragmentada, sin que exista la posibilidad de fijar un sentido estable, pues cada fragmento parece oponerse significativamente a los demás. Esta deconstrucción puede operarse sobre uno o varios de los componentes de la puesta, o sobre todos ellos a la vez, en el espacio o en el tiempo. En el sentido técnico del término -el de la deconstrucción filosófica acuñada por Derrida-, la deconstrucción de la puesta en escena podría consistir en encontrar un dispositivo de juego e interpretación capaz de asegurar diferentes lecturas. Cuando se parte de un texto, la puesta puede igualmente deconstruirlo si lo abre a una multiplicidad de sentidos contradictorios y demuestra con ello la imposibilidad de que la representación se concrete de una manera acabada y unívoca.

No obstante, la puesta en escena no solamente es capaz de deconstruir el texto y los demás elementos que la componen, sino que puede contradecirse y deconstruirse a sí misma como conjunto, a través de una estrategia propia y auto-regenerativa: la deconstrucción de una puesta en escena se puede reciclar constantemente. Cuando esto sucede, la significación del espectáculo no se termina de establecer nunca, no es más que una hipótesis en un momento determinado. En el mejor de los casos, es la hipótesis más apropiada para un espectador “aquí y ahora”, pero una serie de nuevos indicios y pistas todavía no

exploradas continuarán alterándola una y otra vez. Toda reconstrucción es siempre provisional y queda siempre a la espera de deconstrucciones sucesivas.

5.4.2. Fragmentación.

La deconstrucción -significativa- es siempre consecuencia directa de una fragmentación -material-, que constituye el paso básico para el aislamiento de las configuraciones de sentido.

Por un lado, la fragmentación puede ser provocada o absorbida por la *implosión* de una imagen. En el interior de una misma imagen se pueden yuxtaponer escenas simultáneas, multitud de espacios, de ejes, de puntos de vista y dimensiones diferentes. Los encuadres también pueden multiplicarse infinitamente en el interior de los propios encuadres, desarrollando espacios fractales: “Se divisan sin cesar las partes de la materia formando pequeños torbellinos dentro de un torbellino, y dentro de éstos otros todavía más pequeños, y otros más dentro de los intervalos cóncavos de los torbellinos que se tocan.”⁸⁰

Por otro lado, la fragmentación puede ser el resultado de una *explosión* de la imagen en el espacio. La técnica de la *multipantalla* (Fig.7, 8 y 9) es uno de los recursos más utilizados para exponer en escena las imágenes sometidas a este tipo de fragmentación, aunque cabe aclarar que los fragmentos no necesitan ser exclusivamente imágenes, sino que pueden formar parte de cualquier otro componente de la puesta, como músicas, textos, cuerpos, elementos escenográficos, etc.

La simultaneidad en el espacio y en el tiempo produce, en un primer momento, una descentralización de la mirada, un estado de confusión que dispersa la atención. Sin embargo, al cabo de un lapso de tiempo, los componentes de la puesta tienden a equilibrarse. La estrategia de un gran número de directores y coreógrafos contemporáneos es justamente intentar mantener la autonomía de estos fragmentos durante el máximo de tiempo posible. Un buen ejemplo de ello

⁸⁰ DELEUZE, Gilles. *El pliegue: Leibniz y el barroco*. Paidós, Barcelona 1989. p.8.

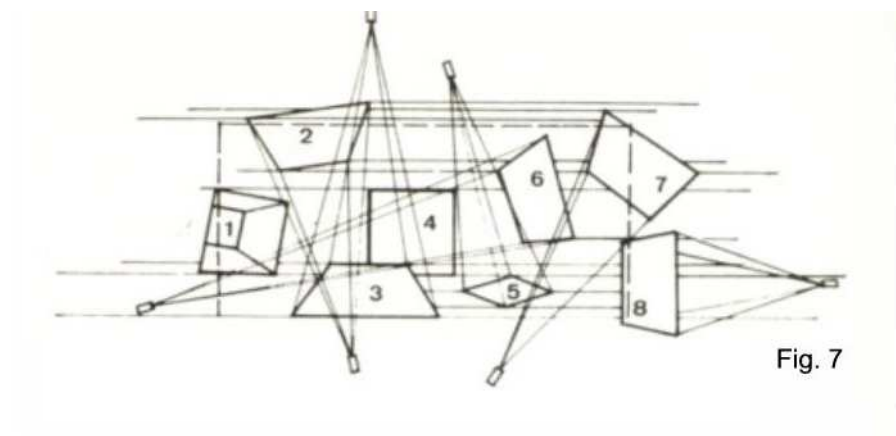


Fig. 7

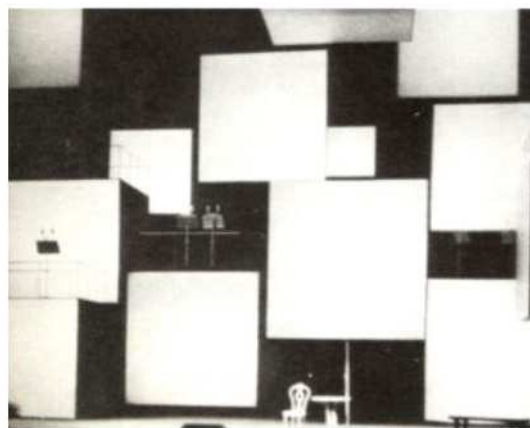


Fig. 8



Fig. 9.

JOSEF SVOBODA

Fig. 7. Esquema multipantalla. Fig. 8 y 9. Collage de proyecciones en The Journey 1969.

es el de un espectáculo dirigido por Heiner Goebbels en Nanterre, en 1993. En esta obra, Goebbels trabaja con fragmentos de Conrad, Heiner Müller y Francis Ponge, junto a varios músicos africanos que cantan y tocan la *kora*, dentro de un dispositivo escénico que emplea todos sus medios para conseguir que los distintos elementos no queden nunca vinculados entre sí de forma irreversible.

Según Pavis, en este tipo de espectáculos donde la fragmentación es la característica más importante de su estructura, se produce un proceso constante de encuentro/desencuentro -un *merging* en el sentido de Hastrup-. Es decir, que el espectáculo parece concebido con el objetivo de yuxtaponer los signos y sus vectores en lugar de jerarquizarlos. En este caso, Goebbels hace un *collage* de textos escogidos por su *asonancia*, reforzando de este modo la autonomía y parcialidad de los mismos.

5.4.3. Collage.

Cuando la deconstrucción de la puesta en escena se lleva a cabo indistintamente sobre todos sus campos, ésta se muestra formal y conceptualmente como un *collage*. En el *collage* característico de la escena contemporánea, los diferentes componentes han perdido su antigua jerarquía. No obstante, esto no significa que se manifiesten como una masa uniforme y homogénea, sino más bien que se han reorganizado de acuerdo a nuevos criterios formales, básicamente, en zonas de diferentes densidades.⁸¹

A partir de esta densidad diferenciada, es posible llevar a cabo simultáneamente un análisis *local* detallado y una síntesis *global* de las fuerzas implicadas. Lo local se aborda mediante microanálisis de los movimientos o de

⁸¹ La noción *descripción densa* -*thick description*- fue enunciada por el antropólogo Clifford Geertz, y se utiliza para describir una determinada cultura: “El objetivo es extraer conclusiones importantes a partir de pequeños hechos de una textura muy densa; fundar afirmaciones generales sobre el papel de la cultura en la construcción de la vida colectiva, poniéndolas en relación con detalles concretos muy específicos.” Clifford Geertz. *The Interpretation of Cultures*. Basic Books, New York 1973. p.28.

los discursos, mientras que lo global se explica en el discurso general de la puesta en escena o en la exposición de los grandes principios de su funcionamiento.

En el caso de espectáculos complejos que utilizan una gran variedad de recursos en su puesta en escena, el análisis identifica los momentos en que varias series o conjuntos se superponen y producen una presencia más densa. “Así, por lo que se refiere al espacio, no todos los elementos del espectáculo tienen la misma pertinencia. Hay zonas densas, en las que el mínimo detalle cobra importancia, y zonas neutrales, de las que no parece que emerja sentido ni energía algunos. En cuanto a la intriga, a los momentos clave en que los conflictos se enlazan o se desenlazan, les siguen tiempos muertos. En cuanto al actor, las zonas de su cuerpo son más o menos significantes y sus características hacen de él un personaje más o menos definido e individualizado.”⁸²

La densidad proviene de la compresión en un solo motivo de elementos diversos y tan apilados que no es posible desimbricarlos, es decir que resulta imposible establecer su origen, ni reconstruir la red de sus intercambios. En un espectáculo que evoluciona como un *collage*, la fuerza de la imagen depende, en muchos casos, de la incongruencia de sus componentes.

5.4.4. Montaje.

Para organizar la percepción de los fragmentos en el tiempo, la escena contemporánea incorpora tanto la noción de *montaje* -cinematográfico- como la de *zapping* -televisivo-.

El *montaje* podría definirse como una operación destinada a organizar el conjunto de los fragmentos que forman un film en función de un orden prefijado. Se trata, por lo tanto, de un principio organizativo que rige la estructuración interna de los elementos visuales y/o sonoros dentro de una obra en función de una selección previa. Esta operación conlleva, por parte del espectador, una

⁸² PAVIS, Patrice. *El análisis de los espectáculos*. Paidós, Barcelona 2000. p.292.

contemplación simultánea de las imágenes y de los sonidos, una meditación de la mirada y de la escucha y una elaboración de la inteligencia.

El montaje aparece siempre fuertemente ligado a la narratividad. No obstante, la comprensión de que el montaje posibilita el surgimiento de un sentido global que trasciende el de cada una de sus partes, ha llevado a Gilles Deleuze a proponer la sugestiva hipótesis de que no es la narratividad la que ha condicionado la aparición del montaje denominado *orgánico-activo*, sino que al contrario, esta narratividad se desprende naturalmente del montaje, el cual es capaz de transformar a la obra en un *organismo*.

Si el montaje regula el ensamblaje de los fragmentos para formar una unidad orgánica, la relación entre los fragmentos -los cuales constituyen en sí mismos unidades espacio-temporales- da lugar a lo que Noel Burch denomina la *articulación espacio-temporal global*.⁸³ Es interesante observar como en los comienzos del cine -entre 1905 y 1918 aproximadamente-, esta articulación no dejaba de recomponer un espacio *diegético* totalmente tributario de la escena teatral. Actualmente, nos encontramos frente a tipo de un teatro tributario de un cine que aprovecha al máximo las posibilidades de discontinuidad espacial y temporal.

Cabe mencionar que la introducción de la noción de *fragmento* -como sustitución de la noción de *plano*- en el vocabulario cinematográfico se debe a S. M. Eisenstein, y que su definición designa el “lugar de residencia” común a una serie de elementos como la luz, el volumen, el contraste, la duración, etc., combinables según unos criterios formales abiertos que apelan a una mayor participación del espectador. En Eisenstein, el *montaje* en sentido clásico no existe. En sus primeras obras, el sentido surge más bien del choque o conflicto producido por la colisión de dos planos-fragmento, del cual surgirá un nuevo concepto en la mente del espectador, a través de una teoría a medio camino entre la dialéctica marxista y los *haikus* japoneses. Luego -según comenta Santos Zunzunegui-⁸⁴ la experiencia lo habría llevado a constatar que este tipo de

⁸³ Ver BURCH, Noel. *Praxis del cine*. Fundamentos, Madrid 1970.

⁸⁴ ZUNZUNEGUI, Santos. *Pensar la imagen*. Cátedra. Madrid 1998. p.165.

montaje podía hacerse cargo de significaciones locales, pero que no era extensible al sentido global de la obra, por lo que Eisenstein se orienta hacia la producción de un *montaje polifónico* capaz de orquestar sensitivamente un conjunto de estímulos organizados para el espectador. El director abandona de este modo la técnica de la yuxtaposición, para centrar su preocupación en un principio unificador que garantice el surgimiento del conjunto como un todo original.

5.4.5. Zapping.

Al contrario de lo que sucede con el *montaje* clásico, el *zapping* nos impone una percepción discontinua y entrecortada de los fragmentos, que son presentados de forma simultánea y caótica. Entre esta heterogénea multiplicidad, el espectador se ve forzado a elegir.

Lo interesante del *zapping* es que, contrariamente a otras formas de organización, no sólo produce un consumo sucesivo de diferentes escenas, sino más bien la creación -a través de un collage temporal- de una escena única fabricada con retazos aislados, construida en función de intereses puntuales y permanentemente cambiantes. A nivel compositivo, el efecto es el de un *mosaico* (McLuhan), a través del cual un discurso centralizado se presenta como disgregado en múltiples imágenes que pueden ser organizadas a voluntad del espectador. Pese a las apariencias, no se trata de ofrecer un discurso carente de sentido, sino que la propia organización interna del espectáculo asegura la permanencia del sentido más allá de las manipulaciones. Esta estructuración le confiere un carácter lúdico que se mantiene intacto, e incluso se refuerza, cuando el *zapping* es llevado al teatro.

En este sentido, el tipo de puesta en escena que quizás se ajusta mejor a la definición de *zapping*, es aquella en la que los espectadores no están sentados frente a un escenario a la italiana, sino que pueden desplazarse por el espacio escénico -que incluso puede llegar a ser un edificio entero- y seguir al actor que elijan en cada momento de la obra. Pero los espectadores también pueden crear un

zapping indirectamente a partir de una multiplicidad de estímulos contrapuestos que se presentan en escena y entre los cuales se ve obligado a seleccionar algunos descartando otros. Pero el público también puede ser sumergido arbitrariamente dentro del *zapping* que impone el director, como en los espectáculos de Rezah Abdoh, o en *Les Sept Branches de la rivière Ota* de Robert Lepage, comentada anteriormente, donde se salta permanentemente de una época a otra. En una puesta en escena como ésta, Lepage destaca la importancia que puede llegar a tener el entreacto, ya que por un lado permite al público volver atrás, recomponer las piezas e intentar explicarse la parte vista de la historia antes de continuar viendo la obra, y por otro, el entreacto impone un tipo particular de *zapping* al procurar uno o varios cortes tajantes que nos devuelven a la realidad en medio de la representación. El teatro contemporáneo tiende a rechazar el entreacto, y con ello, tanto la posibilidad de recomposición como la de ruptura con la ficción.

5.5. Operaciones relacionales.

5.5.1. Encuadre.

Básicamente, se denomina *encuadre* a la puesta en relación entre un observador potencial y el contenido que se muestra en una imagen. El encuadre facilita considerablemente la identificación de un fragmento del discurso audiovisual, ya que posee un contorno material neto que pone de manifiesto un punto de observación privilegiado. Además, tiene el poder de designar tres ejes que permiten articular en términos topológicos la presencia del contenido figural en relación con el observador: En primer lugar, un eje perspectivo que puede desplegar el espacio en profundidad. En segundo lugar, un eje vertical que se articula en alto/bajo/medio, y al que puede corresponder una lógica intencional en función del punto de vista elegido. En tercer término, un eje horizontal que se articula según las categorías de frontalidad/oblicuidad, y que suele vincularse con interpretaciones semánticas ligadas con las ideas de neutralidad o de apreciación.

No obstante, la característica más trascendental del encuadre es la división que se instituye entre un espacio *in* y un espacio *off*. Cuando se encuadra una imagen, se está haciendo una elección a la vez ideológica y retórica, ya que se aísla o se destaca un fragmento de ésta, en detrimento del resto. El encuadre funciona entonces como un primer mecanismo de restricción de la información dentro del curso de un proceso complejo en el que, a su vez, “se procede a una operación paralela de *focalización*, por la que se convierten las relaciones topológicas de la imagen en el lugar de encuentro de dos espacios cognitivos parciales, complementarios, desigualmente pertinentes y no intercambiables.”⁸⁵ En definitiva, el encuadre conforma el elemento básico a partir del cual se puede estructurar la composición básica del *campo* entendido como la porción de espacio imaginario contenida en el interior del encuadre.

El cine ha inventado una serie de encuadres que no se encontraban ni en la pintura ni en la fotografía, y que han sido incorporados espontáneamente por la escena teatral, como la fragmentación extrema de los cuerpos, el troceamiento, la monstruosidad del detalle, o el *desencuadre* -con su despliegue y reabsorción de los efectos de vacío-.

El poder del encuadre es fundamental cuando se trata de captar la atención del espectador. Como dice Lepage, “si sobre la escena hay trescientos cincuenta figurantes que hacen cosas diferentes, a partir del momento en que una persona coge un pequeño marco y lo pone delante de su cara, no veremos más que esa cara.”⁸⁶

5.5.2. Plano.

Considerado como *unidad mínima* o *taxema fílmico* (Metz), el *plano* se define generalmente como un fragmento de espacio-tiempo en el cual se reconoce una rigurosa continuidad de ambas dimensiones a lo largo de una *toma* completa.

⁸⁵ ZUNZUNEGUI, Santos. *Pensar la imagen*. Cátedra. Madrid 1998. p.85.

⁸⁶ Entrevista con Robert Lepage. En PICON-VALLIN, B. *Les écrans sur la scène*. L'Age d'Homme. Lausanne, Suisse 1998. p.328.

Autores como Bonitzer⁸⁷, reconducen esta noción a su carácter diferencial, lo que permite una evaluación particularizada de la proximidad -mayor o menor- del punto de vista respecto de los personajes.

Desde los años veinte, los diferentes planos cinematográficos han sido llevados a la escena teatral, especialmente el *primer plano*, del que Meyerhold buscaba continuamente equivalencias. Por ejemplo en *El Revisor* de 1926, donde decidió frenar todo movimiento y toda acción en escena para focalizar totalmente la atención de los actores y del público sobre un solo gesto aislado, minúsculo y ridículo: el desplazamiento de un dedo de la mujer del Gobernador, que Khlestakov -el impostor- intentaba coger sobre su cucharilla de té. Esta escena está considerada por los críticos, de forma unánime, como un primer plano histórico dentro del teatro.

Directores como Peter Brook, Claude Régy y otros continuarían investigando con estos equivalentes escénicos del primer plano a través de diferentes recursos plásticos y dramáticos, como el acercamiento de un actor a un espectador, o la utilización de una iluminación intensa para destacar a un personaje o a un objeto. El uso del cañón de seguimiento para recortar un personaje del resto de la escena, e incluso de otros personajes que se encuentran en su mismo plano, es un recurso típico del cual un director-diseñador exquisito como Robert Wilson ha sabido extraer la más profunda teatralidad. (Fig.10)

Por supuesto, el video permite actualmente la proyección -incluso en directo- de verdaderos primeros planos sobre la escena. En *El Mercader de Venecia* de Peter Sellars, de 1994, las caras filmadas de los actores eran ampliadas y presentadas a los espectadores a través de monitores emplazados al borde del escenario. En el *Tratado de las Pasiones* de Jean-François Peyret, una cámara *Betacam* seguía a los actores, cogiendo una cara o un pie que eran proyectados sobre una pantalla gigante que ocupaba un lateral de la escena. En *The Days Before. Death, Destruction & Detroit III* de Robert Wilson, los personajes eran puestos en relación con una serie de retratos fotográficos antiguos proyectados sobre pantallas translúcidas. (Fig.11)

⁸⁷ Ver BONITZER, Pascal. *Décadrages. Peinture et cinéma*. Éditions de L'Etoile, Paris 1985.



Fig. 10



Fig. 11

ROBERT WILSON

Primeros planos. Fig.10. The White Raven 1998. Fig.11. The Days Before 1999.

En paralelo con el desarrollo de la tecnología de la imagen, las técnicas de sonido también han desplegado sus recursos para crear primeros planos sonoros: por ejemplo, la imagen sonora de una pluma que chirría sobre el papel al rubricar una carta, cuyo sonido amplificado llena todo el espacio escénico durante una escena de *Désir sous les Ormes*, pieza dirigida por Matthias Langhoff, estrenada en el Théâtre National de Bretagne de Rennes en 1992. O el sonido captado por micrófonos y desproporcionadamente amplificado de los ruidos interiores de Macbeth -la “intimidad de su psicología humoral”-, en *Macbeth Horror Suite*, puesta en escena en l’Odéon-Théâtre de l’Europe en 1996.

5.5.3. Repetición.

Para explorar las posibilidades de la repetición, es necesario precisar primero el concepto de *semejanza* que, según la geometría, se refiere a dos figuras iguales, excepto en el tamaño. Muchas veces un mismo encuadre se presenta de manera múltiple y simultánea en el espacio escénico, la imagen es la misma, pero el tamaño suele variar.

La utilización de numerosos fragmentos que retoman una misma imagen crea un efecto de discontinuidad insólita, al tiempo que permite acercar dicha imagen al espectador. En el caso de una sola repetición, el resultado es un *doble*, es decir una copia que se confronta al original. Cuando la repetición es múltiple, y es utilizada inteligentemente, reafirma el concepto del fragmento repetido facilitando su aprehensión. En otras palabras, crea un foco de atención, lo que hemos llamado una *densidad*. Sin embargo, la repetición múltiple llevada al extremo, puede llegar a transformar un encuadre en una textura capaz de destruir completamente la autonomía de las unidades que la componen, desdibujando el original, el cual ya no se podrá diferenciar fácilmente de sus copias. Como resultado, el nivel de presencia del referente respecto de sus clones se ve considerablemente reducido.

Cuando se trata de un actor, la utilización de múltiples proyecciones de su propia imagen puede enriquecer y transformar el juego interpretativo, así como

poner en evidencia la dualidad de su naturaleza. Convengamos que en una imagen proyectada, el sujeto no está presente sino a través de sus dobles. La circulación infinita de sus copias dispersa el punto de vista y, como consecuencia, su identidad. El sujeto original, por lo tanto, deja también de imponerse como centro y ordenador del juego escénico.

La imagen y el sonido reproducidos o espejados transforman considerablemente la presencia del actor en escena. Si bien la coexistencia de diferentes registros de presencia de un mismo personaje implica una tensión constante entre los cuerpos vivos y los cuerpos virtuales, el actor sabe que puede ser visto y oído a diferentes relaciones de distancia y que, por lo tanto, ya no es el objeto de la mirada constante del público. Ahora la atención del espectador se divide entre él y sus imágenes-clones. Su propio cuerpo pasa a confundirse con los demás y comienza, también él, a perder su corporeidad. En su multiplicación, la imagen ya no se refiere a la unidad de un ser real, sino a la irradiación infinita de un virtual sin origen. La repetición infinita destruye la esencia y el aura del original. Transformado en un objeto virtual, el sujeto se pierde dentro de la circulación infinita de sus copias.

5.5.4. Multiplicidad de puntos de vista.

“Toda imagen no es sino una *vista* realizada desde un *punto* anclado en el espacio y, por definición, una y otro coinciden entre sí. Vistas las cosas así, toda imagen expresa inevitablemente un *punto de vista*, cargándose de intencionalidad, de juicio sobre lo que se muestra, ya que la mera operación de recortar un encuadre en el *continuum* de lo visible, debe ser leída como operación reveladora de una voluntad o si se quiere, más precisamente, de un sentido.”⁸⁸ A partir de esta definición, autores como François Jost proponen separar las cuestiones relacionadas con el campo cognitivo *-focalización-* de las que afectan al campo perceptivo *-punto de vista-*. De esta manera, la noción de *punto de vista* se

⁸⁸ ZUNZUNEGUI, Santos. *Pensar la imagen*. Cátedra. Madrid 1998. p.187.

reconduce a la relación que se mantiene entre el lugar que ocupa el personaje -o la imagen- y el que ocupa el observador -o la cámara-.

En la escena contemporánea, la sucesiva autonomía de las partes respecto del todo no permite fijar una perspectiva central, sino que más bien se evita homogeneizar, unificar o conciliar las diferentes perspectivas: “Nos encontramos en un poli-perspectivismo comparable a la *Vista de Toledo*, el cuadro de El Greco que Eisenstein tomó como ilustración de un espacio global que reagrupa espacios y perspectivas específicas, unas junto a otras en un mismo cuadro. Así debiéramos abordar el análisis del espacio y de las acciones de un espectáculo, sin partir de la idea de que todo se organiza necesariamente en torno a un punto de fuga. El espectador tiene que poder encontrar perspectivas parciales y también, en lo que haya podido pasar como homogéneo, una serie de planos concebidos al modo del montaje de las atracciones de Eisenstein.”⁸⁹

Al igual que sucede -aún con más claridad- en un cuadro cubista, la fragmentación posibilita la multiplicación de los puntos de vista, ofreciendo de forma simultánea diferentes vistas mediatizadas de la escena. Como consecuencia, el espectador puede acercarse o alejarse de un personaje o de una situación, e incluso anular su frontalidad. En el teatro contemporáneo, un espectador que permanece inmóvil, sentado en su butaca, puede acceder a ver la escena como si estuviese entre bambalinas, o detrás de los bastidores de la escenografía. Su mirada se desdobra y tiene la sensación de transformarse en múltiples espectadores curiosos moviéndose por toda la escena e incluso más allá de ésta. En ciertos casos, el espectador puede ver a través de los ojos del actor, a través de una proyección que le devuelve su propia imagen desde la escena. Inversión de miradas que lo enfrenta a una imagen-espejo destruyendo la ilusión que, por un momento, le hizo creer un ser omnipotente.

De hecho, la multiplicidad de puntos de vista llevan a la mirada del espectador hasta una posición absoluta, fuera del tiempo y del espacio tridimensional, adoptando una visual equivalente a la de Dios, o -en

⁸⁹ PAVIS, Patrice. *El análisis de los espectáculos*. Paidós, Barcelona 2000. p.292.

correspondencia con la ciencia- a la visión de un sujeto que se mueve a la velocidad de la luz.

Para un observador en un referencial que se acerca a la velocidad de la luz, el espacio tridimensional se contrae en un plano delgadísimo. Los colores cambian y viran al azul. Las sombras desaparecen y las diferentes caras de un objeto se perciben simultáneamente. Si definimos como *sujeto* a un ser que observa lo real desde un punto de vista único y situado, entonces cuando el punto de vista se disemina, el precio a pagar por la visibilidad absoluta es aquel de la desmaterialización de la visión y, por lo tanto, de la pérdida del sujeto. Estas visuales antagónicas se corresponden con un *yo* dislocado e irreal, un *yo* descrito por la física cuántica y prometido por las tecnologías de lo virtual.

La multiplicidad de puntos de vista no es un hecho exclusivamente visual. A partir de una amplia gama de dispositivos de difusión sonora, fundados sobre una serie de altavoces distribuidos estratégicamente por el escenario y la sala, el sonido pasa a jugar un rol fundamental en la percepción de muchas puestas en escena. Espectáculos como *Hamlet* estrenado por Robert Wilson en 1995, se emiten desde innumerables “puntos de vista auditivos”, descentrando la escucha o contradiciendo la presencia del actor.

En *Circulations*, obra puesta en escena por Robert Lepage en el Théâtre de la Bordée de Québec en 1984, aparecen dos jóvenes y una mujer fumando y conversando bajo un rayo de luna que baña la habitación del hotel donde se encuentran. La escena finaliza con un *black-out*. Luego, la acción prosigue desde una perspectiva invertida, como si los espectadores estuvieran sobre la luna, por encima de los actores, que están tumbados sobre sus sillas, horizontalmente. Para realizar el pasaje entre estas dos imágenes -en realidad una sola mostrada desde dos puntos de vista diferentes-, la mirada debe efectuar un recorrido visual atípico desde una visión absolutamente distanciada.

5.5.5. Transformaciones.

A partir de la deconstrucción de la escena y de la redefinición del espectador como participante creativo en el proceso de reorganización de los fragmentos y en la generación de nuevos sentidos, adquiere una gran relevancia el paso de una deconstrucción a otra, es decir, el momento de la *transformación*. Durante dicha *transformación*, el espectáculo está abierto a mutaciones imprevistas, que albergan efectos inesperados para el espectador.

En el caso de la escena *Moon Motel* de *Circulations*, descrita anteriormente, el pasaje de una perspectiva a la otra es un interesante ejemplo de *transformación*, a la vez que una bella metáfora sobre la ambigüedad de la imagen. Desde un punto de vista temático, es la droga que fuman los jóvenes la que justifica el punto de vista diferente. Desde un punto de vista funcional, el cambio de perspectiva se corresponde con un cambio en el ángulo de la observación, de captación del mundo. Frente al punto de vista único, que es el origen del proceso de racionalización de la visión y del conocimiento, el director propone una figura multidimensional. La perspectiva central es reemplazada por una perspectiva a *vuelo de pájaro*, característica de la pintura oriental, que privilegia una visión distanciada y absoluta. Representando la misma imagen desde puntos de vista diferentes, la escena *Moon Motel* instaura una *tensión cognitiva*, hasta tal punto que, según B-Picón Vallín, podría considerarse como la metáfora del pasaje -de la *transformación*- de un *teatro-reconocimiento* a un *teatro-conocimiento*.⁹⁰

La *transformación* es una categoría tangible, una dinámica de las formas y de los elementos. Pasando de una perspectiva central a una vista aérea, la imagen teatral actualiza la fragmentación del punto de vista, una de las características más afianzadas del arte contemporáneo. Como consecuencia, el objeto de la visión ya no parece residir en la cosa vista, sino directamente en el recorrido que pone al ojo en movimiento, como si se tratara de un *barrido* cinematográfico. Este movimiento se manifiesta a través de la metáfora, figura central de la escritura

⁹⁰ En el original en francés: “la métaphore du pasaje (ou la transformation) d’un théâtre-reconnaissance à un théâtre-connaissance”. En PICON-VALLIN, Beatrice. *Les écrans sur la scène*. L’Age d’Homme. Lausanne, Suisse 1998. p.182.

escénica visual. La generación de sentido ya no está ligada a la preeminencia de la forma narrativa. Se trata de un proceso dinámico, potenciado por la *transformación*.

Cambiar de punto de vista implica, entre otras cosas, cambiar de *escala*. Cambiar de escala es, en un cierto sentido, emular al arte de la cartografía, que a través de un modelo reducido, al igual que una maqueta, *simula* una vista distanciada y de conjunto.

5.5.6. Escalas.

Toda imagen proyectada en el teatro plantea un problema de *escala*. Como suele repetir en sus seminarios Jean-Guy Lecat⁹¹, en el teatro el problema no son las dimensiones, sino las proporciones. La cuestión es encontrar una relación adecuada entre lo que se quiere mostrar, el entorno, y el observador.

La tecnología audiovisual permite jugar en el espacio escénico con la yuxtaposición de diferentes escalas, creando un dispositivo de visión no fusional sino disjunto, donde el trabajo de la imaginación encuentra múltiples fisuras por donde infiltrarse.

En los trabajos de Dominique Pitoiset, por ejemplo, una de las constantes es que los personajes no están nunca en escala 1:1 respecto de su entorno visual. Es decir que hay, de entrada, un cuestionamiento sobre las relaciones de escala, sobre la pertenencia a un lugar. Lo que interesa a Pitoiset es cuestionar el fenómeno humano, cómo somos a la vez objeto/sujeto y observador. A partir de aquí, todo se vuelve relativo a la mirada y a la escucha.

Pitoiset siempre estuvo interesado, incluso siendo estudiante, por la manera de percibir el fenómeno humano con un efecto de distancia que no es necesariamente aquel del realismo. A menudo busca que los personajes parezcan mucho más pequeños que la escala humana, lo que lleva, de entrada, a una

⁹¹ Arquitecto y escenógrafo, Jean-Guy Lecat ha sido responsable de la rehabilitación del Théâtre Bouffes du Nord de Paris y colaborador en temas de espacio escenográfico y acústica en numerosas obras del director Peter Brook.

relación con el teatro de marionetas. Para su puesta en escena de *Fausto*, Pitoiset se inspira en un famoso dibujo donde se ve la marioneta de Fausto con su manipulador, que sostiene en una mano los hilos mientras que con la otra se prepara para cortarlos con unas tijeras, junto a una leyenda que dice: “*Fausto, prépárate para morir!*”. Esto lo lleva a pensar en el joven Goethe mirando la marioneta de Fausto, y en la propia obra como la historia de un posible extravío después de una desilusión.

“Cuando se trabaja con otra relación de escala, -comenta- justamente, a partir de que uno se hace cada vez más grande en la pantalla, el trabajo puede encararse mucho más desde la manipulación. La puesta en escena se vuelve realmente una escritura, y el trabajo con el actor se relaciona directamente con la idea de una prolongación de los sentidos.”⁹²

⁹² PITOISET, Dominique. *Un autre rapport d'échelle*. En PICON-VALLIN, B. *Les écrans sur la scène*. L'Age d'Homme. Lausanne, Suisse 1998. p.322.

6. UN ESPACIO ESCÉNICO HÍBRIDO

6.1. Transición.

El espacio escénico contemporáneo se encuentra en un estado de transición. Es todavía euclidiano, real y analógico, pero también fractal, virtual, caótico y digital. La incorporación de lo audiovisual en el teatro desencadena un proceso complejo de redefinición del espacio escénico, a la vez que redimensiona la relación con el espectador.

Enfrentado a una experiencia de hibridación espacial, el espectador pone en juego dos formas muy diferentes de percepción. La primera deriva del reconocimiento de un espacio euclidiano, el cual es percibido -a través de los límites de su forma, su volumen y sus líneas de fuga- como un espacio contenedor. La segunda tiende a la percepción de un segundo espacio que se superpone al primero, y cuya exteriorización es una pantalla sobre la cual son susceptibles de exponerse todas las categorías y posibilidades del hiperespacio.

Paul Virilio -en su libro *L'Espace critique*-⁹³ insiste sobre la importancia que tiene hoy en día en nuestro espacio cotidiano lo que el autor llama la “superficie-límite”, una modalidad según la cual percibimos el espacio dentro del cual evolucionamos en nuestro mundo contemporáneo. Virilio hace notar así que nuestra relación dominante con el espacio es actualmente la *interfase*, es decir que a menudo el observador está situado a la vez dentro del espacio y fuera de él. La materialidad de los seres y de los objetos se pierde y nos encontramos ante la superficie de un espacio-pantalla que nos permite ver, vernos y ser vistos de una manera mediatizada. La incorporación de este tipo de espacio dentro del espacio escénico convencional no sólo sugiere una adaptación histórica de la escena a un nuevo modo de percepción, sino también una apertura hacia la virtualización de lo real, lo que permite captar principalmente el aspecto de suceso -de evento- de la escena, así como la dinámica de sus transformaciones, más allá de su aspecto formal.

⁹³ Ver VIRILIO, Paul. *L'Espace Critique*. Christian Bourgois, Paris 1993.

El espacio-superficie no tiene imagen fija, ni volumen, ni forma determinada. Es un espacio inscripto fundamentalmente en el tiempo. Probablemente un espacio-tiempo semejante a aquel del que habla Gilles Deleuze cuando se refiere a un espacio en permanente ajuste y reajuste para el espectador: “La verticalidad de la pantalla (...) termina de mostrarnos un mundo en movimiento,(...) tiende a volverse una pantalla opaca que recibe informaciones, en orden o en desorden, y sobre la cual los personajes, los objetos y las palabras se inscriben como datos (...) y el plano, él mismo, se parece menos a un ojo que a un cerebro sobrecargado que absorbe sin cesar las informaciones.”⁹⁴ O al espacio-tiempo del que habla Virilio cuando plantea que “el tiempo se hace superficie, el tiempo se expone y fuerza a los espectadores a abandonar su sedentarismo”.⁹⁵

En el espacio-plano se suprimen las antiguas jerarquías, todas las cosas, grandes o pequeñas, cercanas o lejanas, tienen el mismo valor. Lo mismo ocurre en el teatro contemporáneo con las acciones puestas en escena, ya no hay acciones más importantes que otras, más centrales, más indispensables. El espacio-superficie ha comenzado a transformar la escena, y esto produce un cambio de mentalidad trascendental. En un extremo sigue resistiendo el objeto, la parte tangible de las cosas, desde el otro ya avanza el *logos*, el modelo, el número. Entre los dos, se encuentra la forma-imagen evanescente que la pantalla-interfaz propone al ojo-cerebro. Una imagen que constituye un nuevo material sensible dentro del cual se esconden gran parte de las nuevas libertades visuales y sonoras de la escena.

6.2. Real-Virtual.

La convivencia entre el espacio euclidiano y el virtual parece comenzar a fluir cuando se deja de pensar en lo virtual como una sustancia distinta, yuxtapuesta o anexa a lo real, y comienza a pensarse como un borde, una ausencia que también

⁹⁴ DELEUZE, Gilles. *Estudios sobre cine. La imagen-tiempo*. Paidós, Barcelona 1994. p.347.

⁹⁵ Ver VIRILIO, Paul. *L'Espace Critique*. Christian Bourgois, Paris 1993.

crea lo real, y en la cual lo real se propaga. Lo virtual es la cara invisible de lo real, y manifiesta el misterio del mundo, su infinitud. Entonces, la distinción inmediata y dual entre lo real y lo virtual es recusada porque son uno y otro, reversiblemente, el derecho y el reverso de un mismo entramado.

Lo virtual es un sistema de relaciones espaciales infinitamente complejas de las cuales ni el espacio geométrico ordinario, ni el tiempo lineal, nos permiten captar el poder de metamorfosis. La virtualidad es una trama infinita y es en el seno de esta trama que situamos, en determinados lugares, determinadas formas. El espacio virtual en sí mismo es indeterminado, y de esta ausencia de forma estable emergen las nuevas realidades formales de la escena. Éstas tan sólo se presentan como recortes inciertos sobre la continuidad indefinida de lo virtual.

“La transmutación de lo real en virtual se produce al mismo tiempo que la fusión del espacio y del tiempo, que el debilitamiento de la distinción entre interior y exterior, sujeto y objeto, finito e infinito. La hibridación de lo real y de lo virtual permite modular infinitamente un mundo de formas evanescentes, en la lentitud o en el fulgor, por fragmentación y explosión, por opacidad o por deslumbramiento. Fondo y figura, luz y materia, tiempo y espacio, real y virtual, todas estas antinomias se disuelven. El espacio se transforma en un flujo oceánico.”⁹⁶

6.3. Orden - Caos.

“A partir del dispositivo en perspectiva de Brunelleschi, la representación occidental se había fundado sobre la coincidencia superpuesta entre la geometría de Euclides y la geometría real del mundo. Hoy es necesario, si queremos que nuestro arte esté de acuerdo con nuestra ciencia, refundar la representación sobre la geometría de las nubes y no más sobre aquella del prisma. O más bien, ya que nuestra época es la de la hibridación del orden y del caos, necesitamos crear

⁹⁶ SALAT, Serge. *La relève du réel*. Hermann, Paris 1997. p.109.

geometrías intermedias, de cubos que tengan la consistencia evanescente y móvil de las nubes.”⁹⁷

El cubo ha jugado un rol paradigmático en el pensamiento y en el arte occidental. En el Renacimiento, la oposición entre el orden y el caos era aquella del cubo y de la nube. El mundo cúbico era liso y representaba el orden estático e inmutable de la geometría que encarnaba el arte. Los cuerpos cuyos límites no eran líneas o planos, los cuerpos informes o en constante metamorfosis, quedaban excluidos de la representación. Las nubes representaban la inquietante metamorfosis del caos, el flujo incesante de una virtualidad inagotable que no era capaz de permanecer nunca en una forma, sino que contenía todas las formas en potencia.

Hoy la geometría pura está agonizando, dando paso a otro tipo de orden, el cual podría definirse como un *todo* del orden y del caos. Es decir, que el caos ya no es considerado simplemente como algo opuesto al orden, sino más bien como aquello que el orden no puede disipar y, por lo tanto, decide conservar dentro de sí, como la esencia que no puede perder. El espacio escénico no se encuentra ajeno a esta transformación. La caja escénica ya no puede pensarse como un cubo estático de límites infranqueables, se ha convertido en un todo dinámico, capaz de deformarse y de albergar de forma natural y positiva al caos.

En efecto, para el pensamiento contemporáneo, el caos no es algo inerte, sino un creador virtual. Lejos de ser el signo del fin del arte, la retirada de lo real contiene la promesa de una nueva libertad creativa. Una libertad peligrosa, ya que puede conducir a la dislocación del espacio, del tiempo y de la identidad del observador. Pero también una libertad de demiurgo, creador de virtualidades reales, de mundos paralelos, de espacio-tiempos con nuevas estructuras. Estas estructuras son el signo de un orden sutil que existe en las fisuras de lo real, o en el mundo fraccional que existe entre las dimensiones euclidianas.

⁹⁷ SALAT, Serge. *La relève du réel*. Hermann. Paris 1997. p.75.

Fractal.

Entre estas estructuras encontramos la geometría fractal, que es una teoría de la fragmentación, la dispersión, el enredo y la porosidad. El neologismo *fractal* fue creado en 1975 por Benoît Mandelbrot a partir del latín *fractus*, que deriva del verbo *frangere*: romper, despiezar, quebrar en trozos irregulares.

Para Aristóteles, el ser era aquel que estaba separado del caos por un borde. El borde era la forma. Con los fractales, la frontera entre el caos y la forma se ha vuelto infinitamente compleja. A medida que la forma se amplía, más meandros presenta esta frontera.

Fractal se dice también de un objeto cuyas partes tienen a cualquier escala la misma forma o estructura que el todo, cuya forma puede ser extremadamente irregular, extremadamente interrumpida o fragmentada, y se mantiene sea cual sea la escala de observación. Este dominio mediador que Mandelbrot explora sistemáticamente en su teoría, desarrolla el principio de la variación infinita de las dimensiones. La dimensión de los objetos varía con el grado de resolución, es decir, con las posiciones relativas del objeto y del observador.⁹⁸

Tiempos múltiples.

En cuanto a la concepción del tiempo, también es necesaria una revisión. La teoría clásica del tiempo lo describía como una línea, continua o entrecortada. Pero el pensamiento contemporáneo del tiempo es caótico. El tiempo se diferencia en tiempos elementales múltiples, cada uno de los cuales tiene como modelo una línea. El conjunto de estas líneas define una superficie complicada, plisada, arrugada, incluso rasgada, como sucede con el espacio.

“El tiempo -escribe Michel Serres-, ya no corre siempre de manera lineal, ni a través de un plano, sino según una variedad extraordinariamente compleja como lo demuestran los agujeros negros, las rupturas, los pozos, las chimeneas de aceleración fulgurante, los desgarros, las lagunas, el todo sembrado aleatoriamente, al menos en un desorden visible. (...) El tiempo se pliega o se

⁹⁸ Para profundizar en la teoría de los fractales, ver MANDELBROT, B. *La geometría fractal de la Naturaleza*. Tusquets, Barcelona 1998.

tuerce, es una variedad que se podría comparar a una danza de llamas en un brasero: aquí entrecortadas, allí verticales, móviles, imperceptibles. El tiempo corre de manera turbulenta y caótica.”⁹⁹

6.4. Ventanas-Incrustaciones.

En el teatro contemporáneo, los límites del espacio escénico son constantemente quebrantados con la ayuda de la tecnología. Límites opacos de muros; límites transparentes, pero igualmente sólidos, de ventanas; límites abstractos, como el de la boca de escena; o límites simbólicos, como el de una moqueta que delimita la zona de actuación, todos ellos desaparecen con la irrupción en escena de la tecnología audiovisual y de uno sus dispositivos más generalizados, el video.

A la inversa de lo que ocurría con la ventana renacentista o el lienzo moderno, la pantalla de video no es ni un cristal transparente, ni una superficie opaca, sino una especie de membrana a través de la cual las cosas materiales se impregnan de luz, y la luz se vuelve materialmente sensible. Justamente por ello numerosos autores -entre ellos Paul Virilio y Marshall McLuhan- han insistido en compararlo con la vidriera gótica. La naturaleza fosforescente de las imágenes, un modo de difusión por transparencia -y no por proyección-, una recepción y una irradiación simultánea de la luz y un sistema de trans-iluminación -en lugar de iluminación-, son algunas de las propiedades que legitiman la referencia al vitral.

Únicamente desde el punto de vista morfológico la imagen de video restablece un sistema de figuración que consiste, al igual que el principio de la fotografía y del cine, en registrar a través de medios ópticos la huella luminosa dejada por un objeto que preexiste a la imagen. En este sentido, el plano de representación sobre el cual la imagen se proyecta, la pantalla, sí que es comparable al plano del cuadro en perspectiva definido por Alberti, el cual

⁹⁹ SERRES, Michel. *Eclaircissements*. Flammarion, Paris 1994. p.89.

permite inscribir una cierta imagen del mundo -una representación- sobre un soporte material.

Pero mientras que las imágenes fotográficas y cinematográficas funcionan geométricamente como una *ventana* abierta sobre el mundo, la pantalla electrónica no funciona así. La ventana que se abre en el muro permite al ojo descubrir un espacio continuo, homogéneo y finito en el sentido de la mirada, prolongando sin ruptura el espacio cerrado dentro del cual se encuentra el ojo. La arquitectura renacentista fascina por esta razón: el cuadro parece prolongar naturalmente la habitación donde se encuentra el espectador. Igualmente, la imagen-ventana del cine nos invita a abandonar la sala, a olvidarla, proyectándonos dentro de su abertura. La embocadura del escenario a la italiana también nos introduce dentro de la escena por proyección. En ambos casos, la oscuridad facilita esta evasión centrífuga más allá de los muros.

Pero la pantalla electrónica no funciona como una ventana, ni se inscribe en un muro, ni transporta la mirada desde adentro hacia afuera. Al contrario, hace entrar el exterior en el interior, a través de un movimiento centrípeto y violento: se trata de un efecto de *incrustación*.

Con el modo de distribución de la imagen propio de la televisión, este efecto de *incrustación* es llevado a su paroxismo. La imagen audiovisual que la pantalla electrónica introduce, se impone al espectador sin la transición del marco y en detrimento del espacio que lo rodea. El efecto es aún más sensible cuando la imagen se transforma en un mueble, su superficie es pequeña y su luz muy brillante. La pantalla electrónica no se abre realmente hacia el exterior como sucede con la pantalla de cine -mismo si las imágenes son morfológicamente idénticas-, sino que vierte brutalmente dentro del espacio cerrado y protegido donde vive el espectador, dentro de su intimidad, un caudal difícilmente reprimible de imágenes, o más precisamente de eventos visuales y sonoros que tienen lugar afuera, en otro espacio, en otro lugar. Esta operación de *incrustación* rompe la continuidad del espacio donde se encuentra el espectador, creando una redefinición topológico del adentro y del afuera, y produciendo efectos remarcables sobre los modos de percepción de la imagen.

6.5. Interior-exterior.

Según explica Paul Virilio¹⁰⁰, existen dos tipos de transparencias: una directa y una indirecta. La transparencia directa es aquella del cristal y de los materiales transparentes, es decir, la transparencia del espacio material. La transparencia indirecta es la transparencia del video. La videovigilancia, por ejemplo, vuelve transparente el muro que separa al sujeto vigilante de la habitación donde se encuentra la cámara. La opacidad de los materiales de construcción ya no pueden proteger el interior ante la visión de la cámara.

Existe entonces una transparencia, que el autor llama *trans-apariencia*, que es la *transparencia de las apariencias instantáneas* transmitidas a distancia: “A una óptica geométrica, aquella de mis gafas, se añade una transparencia electro-óptica, aquella de la señal de video grabada y transmitida instantáneamente desde la cámara al monitor. Para mí, es una nueva forma de la profundidad óptica del mundo. Hay una profundidad óptica del mundo que se limita al horizonte: es la perspectiva del Quattrocento con sus líneas de fuga y su línea de horizonte. La transparencia que explica la perspectiva de los pintores y de los escultores. Y hay una perspectiva del tiempo real, una perspectiva que está ligada a una óptica ondulatoria, aquella de la transmisión de una serie de ondas a través del video, o a través del audiovideo.”¹⁰¹

Así como los muros han dejado de ser límites espaciales, la piel ha dejado de ser una frontera entre el interior y el exterior del cuerpo. La frontera ha explotado tanto hacia el interior -cada vez más accesible a su visualización- como hacia el exterior -donde irradia un espectro virtualmente diseminado por todo el espacio. El observador se encuentra así enfrentado, simultáneamente, al “adentro del afuera” -penetración del contorno exterior- y al “afuera del adentro” -visualización del interior-, como protagonista de un interesante ejercicio de introspección. Este ejercicio expone una estructura topológica -intrafigural-particular, fundada sobre una relación de inclusiones recíprocas, donde las

¹⁰⁰ Ver VIRILIO, Paul. *L'espace critique*. Christian Bourgois, Paris 1993.

¹⁰¹ VIRILIO, Paul. *L'espace critique*. Christian Bourgois, Paris 1993.

nociones más elementales de apertura y de cierre, de derecho y reverso, de continente y contenido se destruyen.

A través de radiografías, escáneres y ecografías, la luz y el ultrasonido son capaces de atravesar el cuerpo, expulsando su forma interior y convirtiéndolo en espacio contenedor dentro del cual los personajes pueden convivir. La trilogía formada por las performances *pH*, *OR* y *S/N* de Dump Type, incorpora con gran efecto este tipo de imágenes.

El video se atreve incluso a mostrar aquello que es difícilmente mostrable sobre el escenario, como escenas de disección o pornografía. Ejemplos significativos en este sentido aparecen en espectáculos de la Fura dels Baus, como *El Martirio de San Sebastián*, de 1997, o *XXX*, versión libre de *La Philosophie dans le boudoir* del Marqués de Sade, de 2002. En *El Martirio de San Sebastián*, la cantata escénica de Debussy es reestructurada mediante una dramaturgia paralela que presenta una autopsia al cadáver del santo. La disección figurativa y metodológica de dicho cadáver, mostrada a través de imágenes de video y proyecciones de radiografías gigantes (Fig.13), revelaría que el santo es, desde el punto de vista de la ciencia, un hombre normal, y que aquello que lo hace único y especial no es su cuerpo, sino su voluntad. El espectáculo *XXX*, en cambio, trata sobre la iniciación sexual de una joven que es pervertida por un grupo de libertinos liderados por una *pornostar* retirada, Madame Lula. A través de este espectáculo, La Fura pretende transmitir la incomodidad y el desasosiego que siente la mayoría de la gente cuando se enfrenta a un tema *tabú* como es el sexo. La escenografía de *XXX* (Fig. 12) se encuentra estructurada casi exclusivamente por la virtualidad de las imágenes proyectadas sobre dos pantallas móviles que ofrecen una combinación de imágenes reales -primeros planos en directo-, con imágenes pregrabadas o tomadas de internet. “Teniendo en cuenta que en estos momentos la pornografía ha trascendido el ámbito marginal y se ha incorporado al imaginario de un público cada vez más amplio y heterogéneo, decidimos que nuestra manera de aproximarnos al fenómeno debía pasar, necesariamente, por la



Fig. 12

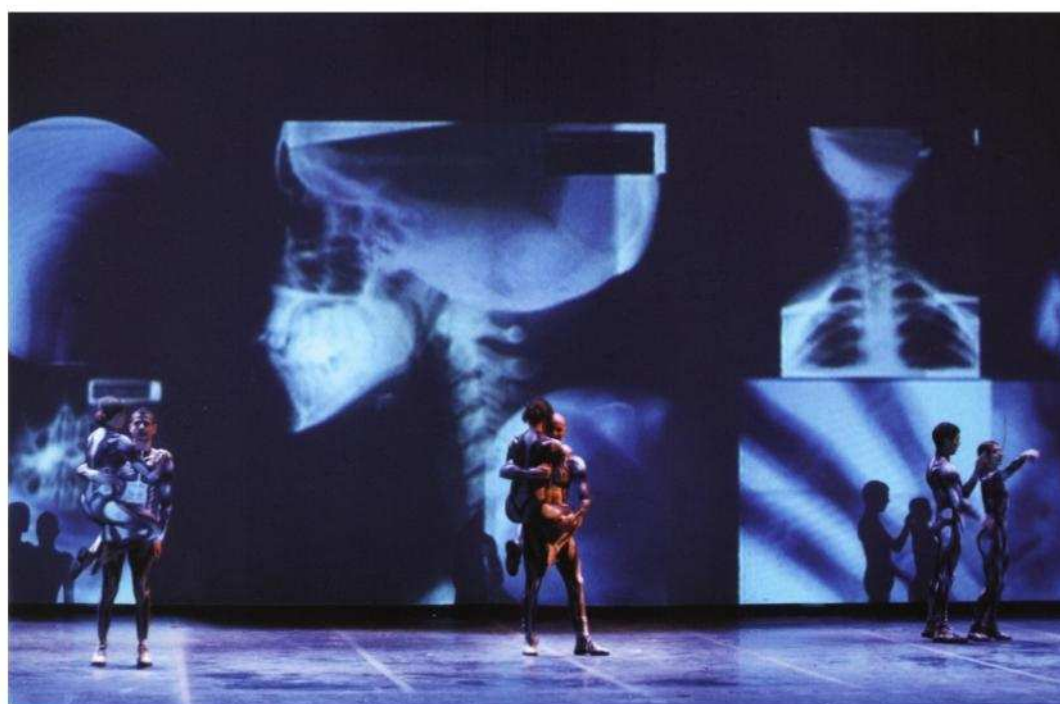


Fig. 13

LA FURA DELS BAUS

Fig. 12. XXX 2002. Fig. 13. El Martirio de San Sebastián 1997.

virtualidad de la red: el gran proveedor de pornografía para millones de personas alrededor del mundo”, comenta Àlex Ollé.¹⁰²

El video también puede tener otro tipo de funciones introspectivas, más bien ligadas a la psicología del personaje. En *Hadj*, puesta en escena por The Wooster Group en 1981, una pantalla, camuflada en espejo, profundiza en la intimidad de una mujer sentada en su tocador, mientras que los cristales, especialmente tratados, reciben proyecciones que hacen penetrar al espectador dentro de su cerebro, mostrando imágenes de su pasado.

La video-escenografía del *Woyzeck* montado por André Ligeon-Ligeonnet en el Centre Georges Pompidou en 1980, opone a un intérprete presente en escena con unos actores proyectados, cuyos rostros son reproducidos en primer plano a través de monitores. *Woyzeck* tiene la voz deformada por un micrófono y sus interlocutores parecen salir del interior de su cerebro.

En *Je suis un phénomène* de Peter Brook y Marie-Hélène Étienne, presentada en el Théâtre Bouffes du Nord de París en 1998, este mismo recurso es llevado a sus últimas consecuencias en un acercamiento que pretende aclarar los mecanismos de memoria de Salomón Shereshevsky, célebre mnemotecnista judío-ruso. Sobre tres monitores verticales se suceden las imágenes de Mikael Lubtchansky, vistas sugerentes de los lugares de la acción, fondos coloreados y una ventana filmada -que asociada a ciertas notas musicales y a la interpretación del actor, da por un instante la impresión de una ventana verdadera-, imagería médica del cerebro, curvas sinusoidales y cuadros de cifras a retener. Peter Brook analiza sobre las tres pantallas las especificidades del proceso de memorización de una frase de Dante pronunciada en italiano, desconocida para Shereshevsky: asocia cada sílaba a una imagen mientras lee el texto, y el ordenador superpone letras, formas e imágenes para materializar, con una simplicidad que emociona, el formidable trabajo de esa “marmita” cerebral.

En *Les Sept Branches de la rivière Ota* de Robert Lepage, hay una escena donde se muestra una ventana que, a través de un compartimiento de espejos, se abre a un paisaje interior, a las “profundidades de la memoria”. A lo largo de la

¹⁰² OLLÉ, Àlex. *La Fura dels Baus 1979-2004*. Electa, Barcelona, 2004. p.313.

escena, se ve a los detenidos del campo de Terezin que están a punto de pintar a un modelo. La imagen del modelo es desmultiplicada al infinito por un juego de espejos. Además, sobre los caballetes de los artistas amateurs se posan, a modo de lienzo, espejos que reflejan la imagen de cada uno de los artistas, en lugar de la del modelo. “Cómo no ver aquí la metáfora de la imagen como espejo o pantalla de un espacio íntimo, donde encontramos aquello que no vemos en la imagen, sino en nosotros mismos.”¹⁰³

En suma, el espacio escénico contemporáneo, con toda su maquinaria tecnológica, parece cada vez menos preocupado por abrir una ventana sobre el mundo, a medida que se concentra en servir de soporte a la actualización de nuestro propio espacio mental. En palabras de Frédéric Maurin: “Las conquistas tecnológicas renuevan el ejercicio del pensamiento tanto como la práctica del arte.”¹⁰⁴

6.6. Maquinaria-dispositivo.

El video no es solamente un tipo de imagen y un lenguaje, sino también un dispositivo. Este dispositivo, incorporado a la escena, puede considerarse un nuevo tipo de maquinaria teatral.

Del mismo modo que a través de la historia la maquinaria escénica, provista de los más variados mecanismos, había sido capaz de abrir trapas en el suelo del escenario para hacer aparecer o desaparecer objetos y personajes, realizar vuelos con cables y poleas, posibilitar el ascenso a los cielos y el descenso a los infiernos, o representar las llamas y las olas del mar a través de bellos artilugios, las nuevas tecnologías, a modo de tramoyas postmodernas, son capaces de generar otro tipo de ilusión.

El video puede “maquinar” la escena, abrir trapas de las cuales hace surgir el mundo exterior o interior, pero la ilusión que fabrica ya no explora el campo de la

¹⁰³ HÉBERT, Chantal y PERELLI-CONTOS, Irene. *L'écran de la pensée*. En *Les écrans sur la scène*. L'Age d'Homme. Lausanne, Suisse 1998. p.183.

¹⁰⁴ MAURIN, Frédéric. *Théâtre et technologie*. En *Théâtre/Public* n° 127. Gennevilliers, 1996. p.5.

representación de lo real. La ilusión surge ahora del entredicho entre lo vivo de la escena y la virtualidad de las imágenes. Un entredicho que sólo se construye en la conciencia del espectador, debido a su capacidad para crear vínculo, para combinar lo heterogéneo. Las proyecciones evitan los parámetros de la representación tradicional destruyendo la tridimensionalidad de la ilusión escénica del teatro a la italiana y obligando al espectador a recrear la ilusión a partir de una visión prismática y fractal de la escena.

Deus ex video.

Dentro de la ficción escénica, algunas veces el video no se utiliza para mostrar, sino para jugar con lo invisible. Lejos de inscribir al espectáculo dentro del raciocinio científico, las proyecciones -y la extrañeza espacio-temporal que éstas convocan- pueden introducirlo en las esferas de lo místico. En ciertos casos el video puede recordarnos con fuerza el carácter esencialmente ritual del teatro, es decir, esa dimensión sacrificial que le es propia, y que confiere a las imágenes que aparecen en la pantalla una presencia escénica trascendental.

“Sobre la pantalla aparecen seres inmateriales, transparentes y aureolados de luz. Las firmas cinematográficas han elegido las mujeres más bellas y los hombres más guapos para el placer de las multitudes modernas. Y la pantalla nos ofrece cada noche, a través de sus diferentes planos, una glorificación del rostro humano, que es ampliado por el objetivo y parece a la medida de los cuerpos de los antiguos semi-dioses”, comenta René Clair.¹⁰⁵

En *La disputa* de Marivaux, puesta en escena por Dominique Pitoiset en el Théâtre National de Bretagne de Rennes en 1995, las imágenes proyectadas y los actores presentes en escena parecen contraponerse “como los dioses inmortales del Olimpo y los débiles humanos que habitan la tierra”, “dioses catódicos y hombres-cobaya”¹⁰⁶ que pertenecen a mundos paralelos e incompatibles. En este espectáculo (Fig.14 y 15), el rostro ampliado y la multiplicación de la mirada de

¹⁰⁵ CLAIR, René. *Cinema pur et poésie* (1925). En *Cinema d'hier, cinéma d'aujourd'hui*. Gallimard, Paris 1970. p.154.

¹⁰⁶ CHALAYE, Sylvie. *La dispute de Marivaux sous l'oeil de Dominique Pitoiset*. En PICON-VALLIN, B. *Les écrans sur la scène*. L'Age d'Homme. Lausanne, Suisse 1998. p.117.



Fig. 14



Fig. 15

DOMINIQUE PITOISET
Fig. 14 y 15. La Disputa 1995.

Hermiane, le confieren al personaje una presencia divina. Su ubicación en lo más alto de la escena evoca al Olimpo con sus divinidades tutelares presidiendo el acto teatral.

La vinculación del video con el misticismo no aparece únicamente en casos aislados. Bill Viola es uno de los artistas que ha desarrollado de manera constante una poética de la inmersión en lo sagrado a través del artificio tecnológico-digital. Este “místico de la ingeniería óptica” -como lo llama Félix Duque-, reconoce que toda proyección muestra demasiado cruelmente su carácter de artificio, por lo cual, lejos de desmitificar la instalación tecnológica, se empeña en indicar que, en la sociedad postmoderna, es justamente a través de este medio -el video-, que puede llegar a tener lugar “el tránsito al Fondo-Fundamento”.

Al preguntarle sobre el carácter trascendente de sus vídeos, en los que la audiovisión de experiencias cíclicas y espirituales empuja a sentir -más que a pensar- la vida como parte de algo “distinto y más alto”, el artista responde: “Se trata de una especie de religión en el sentido original de religión, en cuanto opuesta, digamos, al cristianismo de hoy. (...) Se trata de una unión con lo Divino; es decir, al individuo le es posible conectar su espíritu con la Divinidad, pero sin tener que hacerlo a través del sacerdote”.¹⁰⁷

Esta idea de una religión sin dios personal se acentúa en el montaje de la compleja video-instalación que Viola crea para la versión de *Tristán e Isolda* de Wagner que Peter Sellars estrenaba en 2005 en la Opéra de la Bastille de París. “En la escenografía digital creada por Viola, todos sus temas -la purificación por el fuego y el agua, la confusión entre el sueño y la vigilia, el problema de la identidad, la disolución del significado ante las situaciones límite, etc.- vuelven a aparecer. Pero todos ellos están al servicio del Dios-Río de la Sangre: el Amor-Muerte de raigambre schopenhaueriana.”¹⁰⁸

El video, entidad ambigua que abre la transparencia de lo virtual dentro de la opacidad de lo real, haciendo de una y de la otra dos mundos ya no separados, sino unidos por algo continuo y casi palpable, la luz electrónica que permite

¹⁰⁷ DUQUE, Félix. *Bill Viola versus Hegel*. En KUSPIT, Donald. *Arte digital y videoarte*. Círculo de Bellas Artes. Madrid, 2006. p.181.

¹⁰⁸ Idem. p.195.

trasmutar lo real en virtual y lo virtual en real, parece reafirmarse como un medio adecuado para “maquinar” ese tránsito hacia el más allá. “Los elementos cósmicos de transformación -el agua, el fuego y el aire- son vistos en Viola como posibilidad neutra, indecisa, de vida o de muerte. Espacios de transición en los que aún no existe separación entre el sujeto y su medio, como en el caso del feto en la placenta.”¹⁰⁹ Como en el caso, también, de las imágenes de luz.

¹⁰⁹ DUQUE, Félix. *Bill Viola versus Hegel*. En KUSPIT, Donald. *Arte digital y videoarte*. Círculo de Bellas Artes. Madrid, 2006. p.177.

7. HACIA LA DESINTEGRACIÓN DEL CUERPO.

7.1. Personaje-cuerpo.

Para poder analizar la redefinición del cuerpo en la escena contemporánea, es necesario revisar primero la definición de *personaje*, ya que a menudo se tiende a confundir al personaje con el cuerpo del actor.

En realidad los personajes nunca tienen una existencia completamente definida y, más allá del soporte sobre el cual se manifiestan -texto dramático, escena, cine, video-, no es posible acceder directamente a ellos. Cuando leemos un texto dramático, vamos al cine o al teatro, nos encontramos en presencia de lo que Patrice Pavis denomina *efectos de personaje*, es decir, un conjunto de trazas materiales y de indicios dispersos, los cuales permiten una cierta reconstitución por parte del lector o del espectador.

Una ilusión antropomórfica nos hace creer que el personaje nace encarnado en una persona humana, que podemos encontrarlo, y que está presente en nuestra realidad. Pero los personajes sólo tienen existencia y status ontológico dentro de un mundo ficcional que imaginamos y edificamos con los fragmentos de nuestro propio mundo referencial. Dentro de este contexto, los personajes desarrollan acciones que nos parecen reales, desarrollando su carácter y afirmando su presencia. Pero un personaje no es más que una *construcción* propuesta por el género que le sirve de soporte, y acabada por el lector-espectador.

En el texto dramático, los personajes no se presentan nunca miméticamente, son evocados por el lenguaje y contruidos a partir de diferentes instancias discursivas. El lector-auditor de un texto dramático se hace una representación mental de los diálogos y de las descripciones, visualizando y audicionando mentalmente las situaciones.

Tradicionalmente, en el pasaje del texto a la escena, el personaje se encarnaba en el actor. A través de su cuerpo, el actor le confería todos sus rasgos y materializaba su presencia. El personaje encarnado se encontraba siempre en escala 1:1 respecto del actor, al punto que ambos cuerpos se fundían

completamente. Un actor podía interpretar diferentes personajes, aunque un personaje difícilmente se podía desdoblar. El personaje estaba asociado a la representación mimética de un ser humano: el actor y el personaje se unían para formar un *hombre dramático* (Szondi).

El teatro contemporáneo se enfrenta a una disolución progresiva del cuerpo del personaje. Una desintegración generalizada, aunque no destructiva, que exige su redefinición. El personaje contemporáneo se inscribe dentro de un nuevo tipo de estructura a caballo de las antiguas categorías de *texto*, *teatro* y *audiovisual*. Esta combinación escénica asocia corporalidad, enunciación y discurso, desencadenando un importante conflicto entre cuerpo y lenguaje: el cuerpo y el sujeto de la enunciación se disocian, dando vía libre a la deconstrucción del personaje.

7.2. Personaje-constructo.

El teatro postmoderno -o *post-representativo* (Pavis)- se transforma en una especie de “mecano gigante”, cuya objetividad es construida más por acumulación y montaje, que por la organización de una fábula con actantes antropomórficos o humanos bien definidos. La escritura escénica y los personajes son desarrollados como en un montaje fílmico, donde cada detalle se monta dentro de un conjunto que lo trasciende. El cuerpo del personaje ya no tiene límites precisos ni se reduce a una sola persona. Cuerpo, sujeto y discurso ya no presentan fronteras ni identidades propias.

En el video de Robert Wilson *La Muerte de Moliere* -el cual refleja claramente sus experiencias teatrales-, la unión entre personaje y actor da como resultado un *personaje físico* definido por reacciones puramente fisiológicas -toser, llorar, beber, morir-, mientras que la unión entre personaje y extractos de textos pronunciados por voces en *off* forman un *personaje textual* autónomo, compuesto por palabras desconectadas del cuerpo y por textos tratados como materia plástica. El personaje ha perdido su identidad psicológica, por lo que

queda convertido en una figura vacía que pretenden llenar unos discursos de origen heterogéneo, citados por narradores desconocidos.

Según J. Sánchez, “la suplantación del cuerpo por el lenguaje implica una destrucción de la inmediatez dramática.” Beckett lleva este recurso hasta sus últimas consecuencias: “Ya no se trata de personajes que hablan palabras que no les pertenecen, sino de figuras que, como el narrador de *El Innombrable*, oyen sus propias palabras como si se tratara del discurso de otro, y aparecen condenados a inventarse interlocutores para no estar solos. La destrucción de lo humano por la destrucción de su cuerpo no es menos radical en las obras sin palabras: la descripción de la acción en los célebres *Acto sin palabras I y II* es una serie de instrucciones precisas y secas, mediante las cuales el lenguaje impone su ley sobre la imagen y sobre la materia, sin distinción entre lo sonoro y lo visual o entre lo objetual y lo humano. Ya desde los primeros textos, la descomposición del personaje resulta evidente. Los personajes son constructos, elaborados a partir de fragmentos, artefactos verbales y gestuales...”¹¹⁰

El personaje se disuelve, pero no desaparece. Frente a la noción antropomórfica de personaje se va imponiendo, progresivamente, una noción mucho más pura, capaz de recuperar la antigua esencia del personaje y a la vez de resistir a las radicales exploraciones del teatro contemporáneo, aquella de personaje-actante.

7.3. Cuerpo audiovisual.

El pasaje del cuerpo a la imagen proyectada, de lo vivo a lo artificial, es uno de los temas principales de la escena contemporánea, y también un tema recurrente en el mundo de hoy. El cuerpo, en torno al cual parecía girar tradicionalmente todo en el teatro, se disuelve constantemente dentro de la luz,

¹¹⁰ SÁNCHEZ, José. *Dramaturgias de la imagen*. Univ. de Castilla-La Mancha. Cuenca, España 1994. p.106.

convirtiéndose en una imagen evanescente imposible de aprehender independientemente del espacio-medio generador.

En el mundo real, el cuerpo se percibe como un objeto animado, con una contextura, un rostro, una espalda, una biografía. En el mundo virtual, el cuerpo se ha transformado en una mera superficie, y su opacidad ya no constituye un obstáculo dentro de la transparencia generalizada de lo visual: una luz sin sombras atraviesa su interior y su exterior, proyectados sin jerarquías sobre un único plano. En su expansión desmesurada, el cuerpo absorbe todas las características de la imagen, a la vez que se desconecta de los sonidos corporales y de la voz. Las dimensiones se vuelven indefinidas. Como bien observaba Giacometti, “un brazo puede ser tan inmenso como la Vía Lactea, (...) la distancia entre un ala de la nariz y la otra es como el Sahara, sin fin, nada en donde fijar la mirada, todo se escapa.”¹¹¹

El cuerpo que atraviesa la pantalla penetra del otro lado del espejo, en el reino de las potencialidades infinitas del hiperespacio virtual. En este mundo, lo real desaparece dentro de un dominio equívoco donde no hay más fronteras ni intervalos y donde cada cosa es absorbida por el vacío de su reflejo. Un sujeto diseminado ya no conserva su origen, sino que se transforma en una configuración efímera de la trama que, amenazada por la irradiación de la luz, disuelve los contornos inestables en medio de un halo diáfano e intermitente. La pantalla se expone ante el sujeto como una capa de extravío.

Al traspasar la frontera de la imagen -dice Salat-, “una ligera bruma electrónica se deshace del cuerpo. (...) Se siente una pululación. Parece que el espacio que nos rodea se encuentra saturado hasta el infinito de personajes invisibles. (...) Habremos puesto prudentemente el pie sobre el borde del mundo.”¹¹²

¹¹¹ GIACOMETTI, Alberto. Citado en COLLINS, J. y otros. *Les peintres contemporains et leur techniques*. Inter-Livres. 1991. p.134.

¹¹² SALAT, Serge. *La relève du reel*. Hermann. Paris 1997. p.200.

7.4. Cuerpo-derecho visual.

Proyectar el cuerpo en el marco audiovisual de un mundo virtual también puede permitir evitar la vergüenza, el pavor o la atracción que toda forma carnal visible es inducida a exteriorizar. Por eso el cuerpo audiovisual suele exhibirse como deshecho o impulso de excitación según los cánones ópticos de lo que Alain Gauthier¹¹³ denomina *derecho a lo visual*. Según Gauthier, así como el derecho a la propiedad ha modificado el espacio territorial y económico, igualmente el derecho a lo visual modifica la forma corporal, tanto su presentación como su percepción. Del mismo modo que el esclavo era una *cosa* para el derecho romano, el hombre es una *imagen* para el derecho visual.

Cuando el cuerpo es visualizado a través de un scanner, cuando la mirada ha penetrado en sus entrañas y en su composición, la incapacidad del ser que habita y *es* ese cuerpo se pone de manifiesto de una manera brutal. Dentro de un contexto audiovisual, el cuerpo ya no puede definirse ni como forma ni como energía sino a través del medio que lo expone y que se convierte en parte sustancial de un nuevo cuerpo figural. Este cuerpo se desprende del ser para encarnarse al medio, al material, y por lo tanto es susceptible de manipularse y de manipular.

El hombre postmoderno está condenado a visualizar los fenómenos con un rápido golpe de vista, neutralizando sus impulsos y sus reacciones. Excitar el ojo es acceder en tiempo real a lo mental, cortocircuitando las formas. Lo audiovisual, desplegado en la urgencia, triunfa en su proeza de suprimir toda reacción y toda distancia, realizando la conexión directa de la señal con la mente.

Aceptar el derecho a lo visual, dentro de su sistematización, es admitir que cada uno de nosotros, un día u otro, *transmuera* en imagen audiovisual para todos. No obstante, dentro de las esferas del arte, significa arriesgarse a traspasar unas fronteras delicadas que nos abren tanto a la exploración como a la reflexión.

¹¹³ Ver GAUTHIER, Alain. *Du visible au visuel. Anthropologie du regard*. Presses Universitaires de France. Paris 1996.

7.5. Intermedialidad.

Hace más de treinta años Carmelo Bene, en una escena de su espectáculo S.A.D.E. -puesto en escena en 1974 en el Teatro Manzoni de Milán-, mostraba un personaje que se negaba a mirar de frente a una prostituta mientras se desnudaba, prefiriendo contemplar la imagen de su cuerpo sobre la pantalla de un televisor. Allí donde el público gozaba con la escena, el libertino gozaba a través de su televisación. Mientras la chica se desnudaba a sus espaldas, él la visionaba delante suyo a través de planos generales y detallados, seleccionados “a medida” por él mismo, que se ocupaba también de una asincronizada sonorización.

En el primer canal del televisor se transmitía un partido de fútbol, en el segundo el reportaje en directo de un desfile de las fuerzas armadas en Roma. Era el propio protagonista quien, entre un seno y una nalga televisada de la prostituta, intercambiaba frenéticamente los programas.

Esta puesta en escena de la tecnología como mediador perverso surgido de la impotencia de mantener una relación directa con el otro, y que se presenta a su vez como una evasión hacia y desde los otros programas televisados, nos muestra la dimensión crítica de los primeros modos de integración del video a un escenario teatral.

“La desaparición de todas las cosas. La desilusión de todas las ideologías. El desmembramiento de todas las funciones. La verdad sin sustancia, oculta tras el velo de las substancialidades. La telepresencia del deseo, liberado de las coacciones del espacio y del tiempo.”¹¹⁴ Aquello que la escena muestra de la relación con las imágenes electrónicas, es la “transformación alienadora de un cuerpo alienado”, la exclusión -fuera de lo real, fuera del espacio social- puesta en marcha por aquello que, idealmente, debería servir justamente como “medio de comunicación.”

En la época en que Carmelo Bene presentaba S.A.D.E., Giorgio Barberio Corsetti terminaba en Roma sus estudios de interpretación y dirección teatral,

¹¹⁴ SHAW, Jeffrey. *Interactivité et virtualité*. En *Les Technimages. Revue d'esthétique* 25. Paris 1994. p.106.

justo antes de la creación del grupo La Gaia Scienza, con quien se convertiría en una de las figuras más destacadas de la escena experimental italiana. En sus investigaciones de una “nueva espectacularidad”, en el cruce entre teatro y performance, la irrupción de las imágenes en escena revela todavía un estatus comparable al de los bailarines, los músicos o los grafistas, también convocados por el grupo. La nueva espectacularidad reencuentra, tanto por la tensión materializada entre cuerpo y figura, como por los ritmos visuales y acústicos, los gestos fundadores de las vanguardias históricas, explorados a partir de la doble referencia de Meyerhold y Artaud.

En estos casos, la telepresencia del actor sobre el escenario se efectúa a través de un dispositivo que no restituye la mirada de un operador humano, sino aquella de una estructura espacial abstracta, y por lo tanto inmóvil, comparable a los sistemas de cámaras de vigilancia. Entrando en el campo de este doble dispositivo -de captación y de difusión-, los cuerpos y los objetos pueden ser visualizados y multiplicados a voluntad, ya sea en superficie -cuando la misma imagen es retransmitida por varios monitores simultáneamente-, o en profundidad -a través de una *mise en abîme* de la imagen electrónica-.

El acceso al cuerpo mediatizado, tanto al cuerpo del actor como al del espectador, es posible gracias al conocimiento de los medios de comunicación que lo han de-formado. Esta teoría de los medios concierne tanto a la constitución psicofísica del espectador como a la composición *intermedial* del espectáculo en el interior del cual se encuentran los diversos medios de comunicación. De ahí la importancia de esbozar, para poder analizar algunas de las producciones escénicas contemporáneas, una teoría de la *intermedialidad*.

Calcada de la expresión y la metodología de la intertextualidad, la *intermedialidad* “no significa ni una suma de distintos conceptos mediáticos ni la acción de situar obras aisladas entre los medios de comunicación, sino una integración de los conceptos estéticos de los distintos medios de comunicación en un nuevo contexto”.¹¹⁵

¹¹⁵ MÜLLER, Jürgen. *Intermedialität als Provokation der Medienwissenschaft*, en Eikos, nº 4 1992. pp.18-19.

Se entiende por *intermedialidad* “el hecho de que existen relaciones mediáticas variables entre los medios de comunicación y de que su función proviene, entre otras cosas, de la evolución histórica de estas relaciones”, a la vez que se presupone “el hecho de que un medio de comunicación encierra en sí estructuras y posibilidades de otros medios de comunicación”.¹¹⁶

7.6. Cuerpo encarnado-desencarnación.

A riesgo de confundir su cuerpo real con su cuerpo virtual, de estar tan presente como ausente, el actor del futuro cercano está buscando otro cuerpo y, sobre todo, otra concepción del cuerpo. “A este estadio del saber y de la tecnología le corresponde el deseo de un cuerpo renovado, fantasmado distintamente, fuente de gestos y de emociones rejuvenecidas; no es imposible que otro cuerpo nazca de la espuma de los números”.¹¹⁷

Cuando existe una mezcla entre imágenes virtuales y cuerpos en vivo, el balance entre el elemento electrónico y el elemento real es el que determina el ritmo del diálogo escénico. A medida que el espectáculo evoluciona, a medida que la imagen se hace más presente, mejor se expone la teatralidad y, en consecuencia, se incrementa la tensión entre cualquier cosa que esté viva, *encarnada*, y lo *desencarnado* de la imagen.

“Para que la escena se transforme en el espacio donde se proyecte una figura creíble más allá de los procesos de descomposición y de recomposición de identidades, de confrontación y de puesta a prueba de los diferentes niveles de realidad, la dislocación del binomio actor-personaje y la difracción de los cuerpos dentro de la máquina de visión trabajan conjuntamente en el desterramento de la mimesis aristotélica. A ‘la imitación hecha por los personajes en acción’ (Aristóteles), ahora se suman los diferentes grados de presencia y de encarnación teatral, de manera que la escena representa menos el desarrollo lineal de una

¹¹⁶ MÜLLER, Jürgen. *Le labyrinthe médiatique du film*, en *Mots/Images/Sons*, Colloque International de Rouen, 1990. p.145.

¹¹⁷ COUCHOT, E. y TRAMUS, H. *Le geste et le calcul*, en *Protée*, vol.21 n° 3, 1993. p.41.

intriga que el deambular errático del principio de individualización a través de la pluralidad de las superficies de inscripción de la figura humana.”¹¹⁸

La tecnología obliga al actor a flexibilizarse, a adaptarse a convivir con sus propios fragmentos. Pero también a volverse un actor polivalente, capaz de dominar su multi-corporalidad y de traspasar naturalmente la membrana que comunica lo real con lo virtual. En definitiva, lo motiva a reconquistar, a través de su interpretación, una presencia no mediatizada que sirva como nexo entre esos dos espacios que se fusionan en el todo de la escena, ya que “sólo la escena puede ofrecer al cuerpo viviente del actor el riesgo y la posibilidad de trascender a sus dobles.”¹¹⁹

¹¹⁸ PLASSARD, Didier. *Dioptrique des corps dans l'espace électronique*. En PICON-VALLIN, B. *Les écrans sur la scène*. L'Age d'Homme. Lausanne, Suisse 1998. p.169.

¹¹⁹ Idem. p.170.

BIBLIOGRAFÍA

ADCOCK, Craig. *James Turrell. The art of light and space*. University of California Press. USA 1990.

ALCALDE DE ISLA, Jesús. *El sonido, una pauta comunicativa. Conceptos preliminares para un estudio de la comunicación acústica*. Editorial Universidad Complutense de Madrid 1988.

ARIZA, Javier. *Las imágenes del sonido: una lectura plurisensorial en el arte del siglo XX*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. Cuenca, España 2003.

ARTAUD, Antonin. *El teatro y su doble*. Edhasa. Barcelona 1983. (*Le théâtre et son double*, Gallimard, Paris 1964)

AUMONT, Jacques. *La imagen*. Ediciones Piados Ibérica. Barcelona 1992. (*L'image*, Éditions Nathan, Paris 1990)

BACHELARD, Gastón. *El agua y los sueños*. Fondo de Cultura Económica. México 1988. (*L'eau et les rêves*, Librairie José Corti, Paris 1942)

BARBER, Llorenç. *John Cage*. Círculo de Bellas Artes. Madrid 1985.

BURIAN, Jarka. *The scenography of Josef Svoboda*. Wesleyan University Press. Connecticut, USA 1971.

BUXO, Jesús y DE MIGUEL, Jesús. *De la investigación audiovisual*. Ed. Kings Tree S.L. Barcelona 1999.

CHION, Michel. *El sonido*. Ediciones Piados Ibérica. Barcelona 1999. (*Le Son*, Éditions Nathan, Paris 1998)

- *La Audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Paidós. Barcelona 1993.

CZECHOWSKI, Nicole. *Lumière, depuis la nuit des temps*. Éditions Autrement. Paris 1991.

DAVIES, Paul. *Sobre el tiempo. La revolución inacabada de Einstein*. Crítica. Barcelona 1996. (*About time. Einstein's Unfinished Revolution*, Simon & Schuster, New York 1995)

DELEUSE, Gilles. *El pliegue: Leibniz y el barroco*. Paidós. Barcelona 1989.

- *Rizoma*. Pre-textos. Valencia 1977.
- *Estudios sobre cine*. Vol. 1 y 2. Paidós. Barcelona 1994.

DERRIDA, Jaques. *La escritura y la diferencia*. Anthropos. Rubí 1989. (*L'écriture et la différence*, Seuil, Paris 1967)

DESCARTES, René. *El mundo. Tratado de la luz*. Centro de Publicaciones del MEC y Anthropos Editorial del Hombre. Barcelona 1989.

DEUTSCH, David. *La estructura de la realidad*. Editorial Anagrama. Barcelona, 1999 (*The Fabric of Reality*, Penguin Books, Londres, 1997)

ECO, Humberto. *La definición del arte*. Ediciones Destino. Barcelona 2002. (*La definizione dell'arte*. Libri Bompiani, Italia, 2001)
- *La estructura ausente. Introducción a la Semiótica*. Editorial Lumen. Barcelona 1999.

ENESCO ARANA, Ileana. *El desarrollo de conceptos espaciales. Un estudio transcultural*. Editorial Universidad Complutense de Madrid 1983.

GARZON, Irene. *Llum 1960-1970*. Galería Alfonso Alcolea. Barcelona 1990.

GAUTHIER, Alain. *Du visible au visuel. Anthropologie du regard*. Presses Universitaires de France. Paris 1996.

GOLDSTEIN, E. Bruce, *Sensación y percepción*. International Thomson Editores. México 1999. (*Sensation & Perception*, 5º edition, Wadsworth Publishing Company. USA 1999)

HACYAN, Shahen. *Física y metafísica del espacio y el tiempo. La filosofía en el laboratorio*. Fondo de Cultura Económica. México 2004.

HAMON-SIRÉJOLS, Christine y SURGERS, Anne. *Theatre: espace sonore, espace visuel*. Presses Universitaires de Lyon. France 2003.

JAQUES-DALCROZE, Emile. *Le rythme, la musique et l'éducation*. Foetisch Frères. Lausanne 1919.

KUSPIT, Donald. *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*. Círculo de Bellas Artes. Madrid 2006.

MARTINEZ RODRÍGUEZ, Fernando. *Merleau-Ponty (1908-1961)*. Ediciones del Orto. Madrid 1995.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenología de la percepción*. Península. Barcelona 1975. (*Phénoménologie de la perception*. Gallimard. Paris 1964)
- *Lo visible y lo invisible*. Seix Barral. Barcelona 1970. (*Le visible et l'invisible*. Gallimard. Paris 1964)

MOLDOVEANU, Mihail. *Composición, luz y color en el teatro de Robert Wilson*. Lunwerg Editores. Barcelona 2001.

PARK, Davies. *The fire within the eye. A historical essay on the nature and meaning of light*. Princeton University Press. USA 1997.

PAVIS, Patrice. *El análisis de los espectáculos*. Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona 2000. (*L'analyse des spectacles*, Éditions Nathan, Paris 1996)

- *Vers une théorie de la pratique théâtrale. Voix et images de la scène*. Presses Universitaires du Septentrion. Paris 2000.

PICON-VALLIN, Béatrice. *Les écrans sur la scène. Tentations et résistances de la scène face aux images*. Editions L'Age d'Homme. Lausanne, Suisse 1998.

POWER R.P., HAUSFELD S. y GORTA, A. *Prácticas perceptivas*. Editorial Debate. Madrid 1987. (*Workshops in perception*. Londres 1981)

POISSANT, Louise. *Esthétique des Arts Médiatiques*. Tome 1. Presses de l'Université du Québec. Canadá 1995.

RODRÍGUEZ, Ángel. *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Ediciones Paidós Ibérica. Barcelona 1998.

RUSH, Michael. *Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX*. Ediciones Destino. Barcelona 2002. (*New Media in Late 20th-Century Art*. Thames and Hudson Ltd, London 1999)

RUSSOLO, Luigi. *El arte de los ruidos*. Centro de Creación Experimental Universidad de Castilla-La Mancha. Cuenca, España 1998. (*L'Arte dei rumori*, Edizioni Futuriste di "Poesia", Milano 1916)

SALAT, Serge. *La relève du réel. Les arts du chaos et du virtuel*. Hermann Éditeurs. Paris 1997.

SANCHEZ, José. *Dramaturgias de la imagen*. Servicio de publicaciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. Cuenca, España 1994.

TILLEY, Richard. *Colours and optical properties of materials. An exploration of the relationship between light, the optical properties of materials and colour*. John Wiley & Sons, Ltd. England 2000.

TUFNELL, Miranda y CRICKMAY, Chris. *Body, space, image. Notes towards improvisation and performance*. Dance Books. Great Britain 1990.

VASSELEU, Cathryn. *Textures of Light. Vision and Touch in Irigaray, Levinas and Merleau-Ponty*. Routledge. London 1998.

VIRILIO, Paul. *L'espace critique*. Christian Bourgois. Paris 1993.

- *La máquina de visión*. Cátedra. Madrid 1989.
- *Estética de la desaparición*. Anagrama. Barcelona 1988.

VV.AA. *El arte abstracto. Los dominios de lo invisible*. Fundación Cultural Mapfre Vida. Madrid 2005.

VV.AA. *La Fura dels Baus 1979-2004*. Electa. Barcelona 2004.

VV.AA. *Les technimages*. Revue d'esthétique n°25. Ed. Jean-Michel Place. Paris 1994.

WHITMORE, Jon. *Directing postmodern theater*. The University of Michigan Press. USA 1994.

ZUNZUNEGUI, Santos. *Pensar la imagen*. Cátedra. Madrid 1998.